

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam proses perancangan tokoh utama dalam animasi “Later”. Diperlukan referensi sebagai dasar perancangan tokoh. Bab ini akan berfokus pada proses perancangan tokoh utama, Dharma yang berumur 19 tahun. Target penonton animasi pendek 2D yang bergenre *slice of life* ini adalah remaja hingga dewasa yaitu umur 14-30 tahun. Latar waktu pada animasi pendek ini merupakan masa kini, yaitu tahun 2020. Dalam animasi ini, yang berlatar waktu modern dapat diperlihatkan pada tingkah laku atau apa yang dilakukan oleh Dharma yang dimana susah lepas dari elektronik. Hal ini juga umum terjadi di dunia nyata yang akhirnya mengganggu fokus atau tujuan awal seseorang.

Karya tugas akhir “Later” dibuat bersama dengan rekan kelompok sebagai perancang *environment* dan penulis yang mengisi posisi sebagai perancang tokoh. Metode yang digunakan dalam penulisan skripsi adalah metode penelitian kualitatif yaitu melalui studi literatur, melakukan survei dan menggunakan film juga foto sebagai referensi dalam perancangan tokoh.

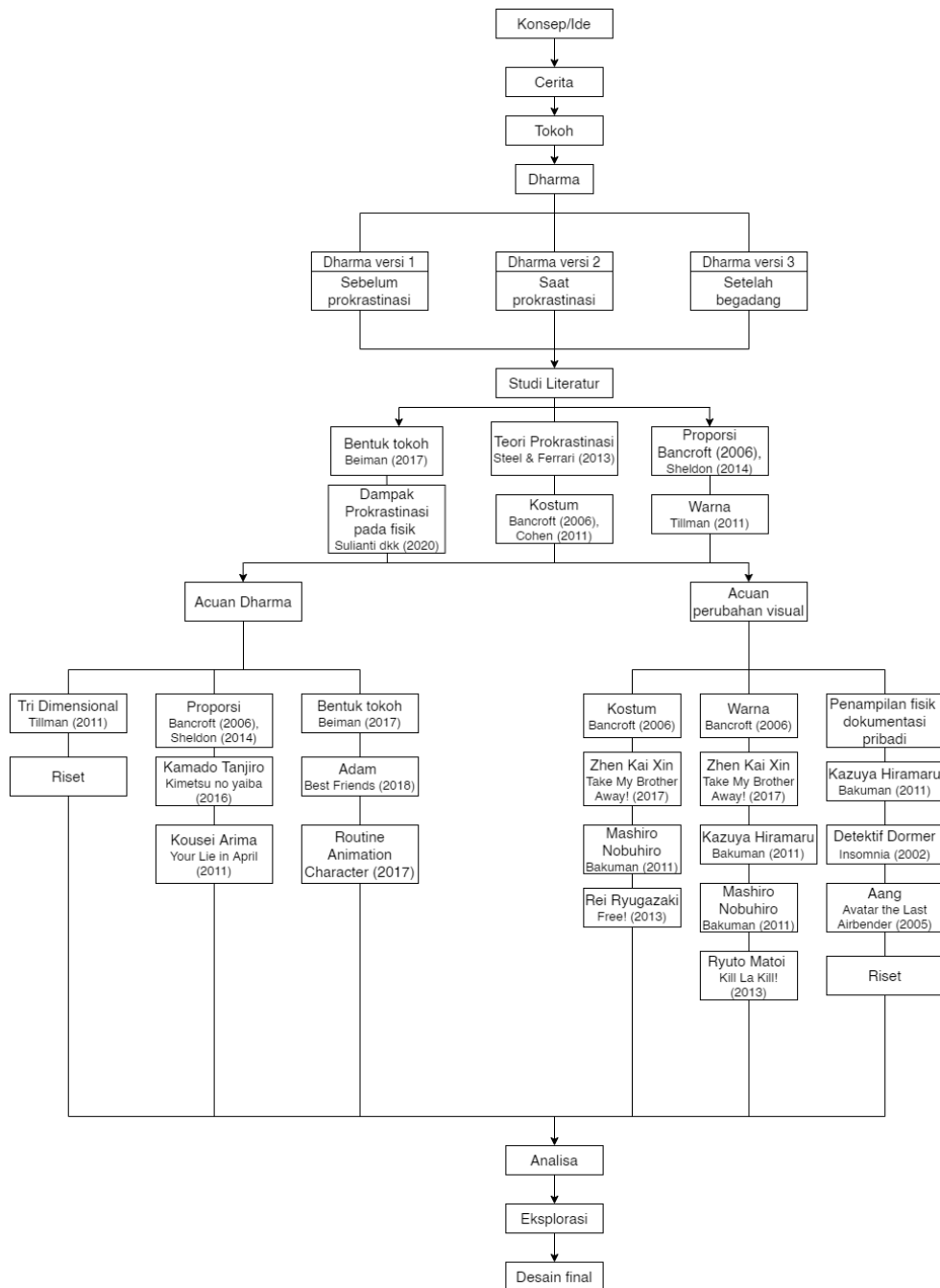
“Later” bercerita mengenai seorang dewasa muda berumur 19 tahun bernama Dharma, yang bertekad untuk menyicil tugas ujiannya yang merupakan *takehome test*. Tekadnya dapat ditunjuk dari dirinya yang berminggu-minggu sebelum waktu

pengumpulan ia menandai kalendernya. Namun fokusnya dalam mengerjakan tugasnya tidak bertahan lama dan ia mulai terdistraksi dalam berbagai bentuk seperti bermain *game*, nonton, bermain *handphone*, tidur dan mengerjakan kegiatan lainnya dan menghindar dari tanggung jawabnya karena merasa waktu masih lama dan cukup untuknya mengerjakan tugas. Saat ia sadar bahwa ia hanya memiliki 4 hari sebelum waktu pengumpulan, ia panik hingga terlamun dalam pikirannya ia menghadapi 2 pilihan yaitu bermain *game* atau kembali fokus mengerjakan tugasnya. Dharma dihadapi dengan 2 pilihan yaitu kembali bersantai atau segera menyelesaikan tugasnya. Dharma segera menampar dirinya sendiri dan sadar bahwa ia harus bergegas menyelesaikan tugasnya dan tidak terdistraksi. Setelah mengalami kurang tidur karena mengejar tugasnya, ia akhirnya berhasil menyelesaikan tugas ujiannya dengan keadaan yang terlihat tidak sehat.

3.2. Posisi penulis

Posisi penulis dalam penulisan skripsi adalah merancang tokoh utama bernama Dharma dalam animasi pendek 2D “Later”, yang mengangkat tema mengenai kegelisahan yang berfokus pada pembuatan tugas akibat penundaan. Tokoh Dharma akan dirancang berdasarkan tri dimensional tokoh, gaya gambar, proporsi, bentuk, kostum dan warna.

3.3. Tahapan Kerja



Gambar 3. 1. Skematika Perancangan

(Dokumentasi Pribadi)

Pertama, perancangan tokoh dimulai dengan mencari ide serta konsep cerita. Setelah menentukan konsep cerita, tahap selanjut yang dilakukan adalah dengan mencari teori yang bersangkutan dengan proses perancangan tokoh melalui studi literatur seperti buku, jurnal, internet juga survei. Setelah membentuk cerita, tokoh dapat lebih dibentuk dan dimatangkan hingga akhirnya terbentuklah tokoh Dharma yang dirancang melalui teori tri dimensional tokoh. Perancangan tokoh Dharma terbagi menjadi beberapa tahapan selama pembuatannya.

3.4. Konsep Perancangan Tokoh Dharma

Dharma adalah seorang mahasiswa animasi berumur 19 tahun dengan kebiasaan buruk prokrastinasi atau menunda-nunda. Ia adalah pribadi yang gampang terdistraksi dan tidak berpikir panjang sehingga ia akhirnya menunda tugasnya hingga mendekati waktu pengumpulan dan akhirnya begadang untuk menyelesaikan tugasnya.

Perancangan tokoh Dharma akan terdiri dari tiga versi yaitu Dharma sebelum prokrastinasi, saat prokrastinasi dan setelah begadang. Yang dimana akan terjadinya perubahan pada fisiologi juga psikologi setiap memasuki fase baru.

3.5. Acuan Dharma

Dalam merancang tokoh Dharma, penulis menggunakan berbagai acuan untuk merancang Dharma dalam ke-tiga versi tersebut. Acuan yang digunakan untuk visual Dharma diambil dari tokoh anime, animasi atau desain tokoh independen para kreator atau *illustrator* di internet. Acuan untuk perubahan visual Dharma menggunakan

berbagai referensi tokoh yang kekurangan tidur dan dokumentasi pribadi mengenai efek kurang tidur dari internet, hal ini lebih diterapkan pada perubahan visual Dharma pada tahap ketiganya yaitu saat ia kelelahan begadang atau setelah ia menyelesaikan tugasnya.

3.6. Survei Sikap & Perilaku Prokrastinasi

Untuk mendukung perancangan tokoh Dharma yang suka menunda lebih dalam, penulis memutuskan untuk melakukan survei berkait *procrastinating* ataupun tindakan menunda-nunda dengan target responden mahasiswa. Survei yang telah disebar oleh penulis telah mencapai 106 responden. Berikut merupakan hasil dari survei:



Gambar 3.2. *Pie Chart Kegiatan Procrastinate*

(Dokumentasi pribadi)

Mayoritas dari responden sejumlah 105 responden menjawab pernah mengalami rasa *procrastinating* ataupun menunda-nunda. Alasan yang diberikan dalam kebiasaan menunda ini adalah karena malas, tidak memiliki *mood* untuk mengerjakan tugas, tidak termotivasi, sulit untuk memulai dan gugup memulai maupun mengakhiri pekerjaan, *mindset* yang selalu berpikir semuanya bisa dikerjakan nanti dan

melakukan pekerjaan lain. Biasanya yang dilakukan selama menunda adalah dengan bermain *game*, rebahan di kasur, *hangout* di mall atau keluar rumah, dan kegiatan lainnya.



Gambar 3.3. *Chart Kegiatan Procrastinate 2*

(Dokumentasi pribadi)

Dari tindakan menunda, mayoritas responden mengalami pengalaman seperti telat mengumpulkan tugas alhasil telat lulus, tidak memiliki masalah dikarenakan merupakan orang yang memang bekerja lebih baik di bawah tekanan, kurang istirahat karena mengejar *deadline*, hasil pekerjaan tidak maksimal dan terakhir adalah dicecar oleh klien ketika telat menyelesaikan permintaan oleh klien. Karena adanya pengalaman buruk ini, mayoritas dari responden berusaha merubah diri dengan cara

membuat jadwal sendiri, menyicil tugas dan mengerjakan lebih awal, dan mencoba mendisiplinkan diri. Minoritas dari responden yang tidak berubah dari kebiasaan menunda-nunda dikarenakan merasa tertekan saat mengerjakan lebih awal atau hasil yang tidak se-memuaskan ketika ia bekerja di bawah tekanan. Dari pertanyaan ini, penulis juga mengetahui bahwa 53 responden masih belum berhasil merubah diri dan masih menunda-nunda.

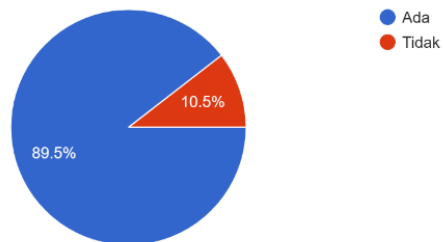
Saran yang dapat diberikan kepada orang-orang yang memiliki kebiasaan menunda atau *procrastinating* adalah dengan menjauhi sumber distraksi seperti *gadget* ataupun telepon genggam, menerapkan pola pikir ‘jika selesai lebih awal, waktu santai akan lebih cepat datang dan lebih lama’, dan melatih diri untuk menjadi lebih fokus.



Gambar 3.4. *Pie Chart Kegiatan Procrastinate 3*

(Dokumentasi pribadi)

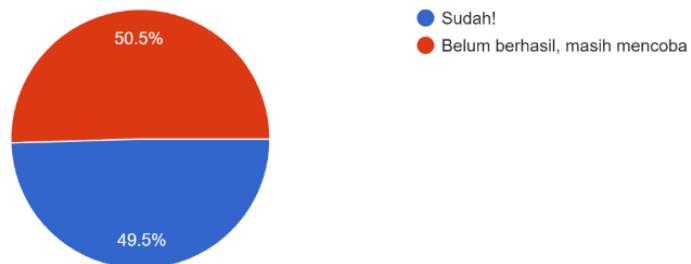
Apakah ada rasa tidak tenang / menyesal dan berusaha mengubah kebiasaan itu?
105 responses



Gambar 3.5. *Pie Chart Kegiatan Procrastinate 4*

(Dokumentasi pribadi)

Dari cara yang sudah anda sebutkan sebelumnya, apakah sudah berhasil diterapkan?
105 responses



Gambar 3.6. *Pie Chart Kegiatan Procrastinate 5*

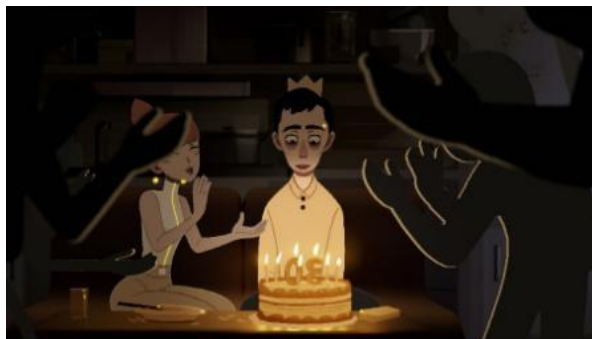
(Dokumentasi pribadi)

Dan dapat disimpulkan juga walaupun prokrastinasi dianggap sebagai masalah oleh mayoritas mahasiswa juga merupakan salah satu sumber terhambatnya proses akademis dalam pembelajaran dan berpengaruh pada kualitas hidup mereka. Dari survei ini bisa diambil secara general, sikap atau perilaku yang dapat diberikan pada

Dharma sebagai seorang prokrastinator, seperti kegiatan yang biasanya dilakukan dalam melakukan prokrastinasi, alasan melakukan prokrastinasi dan apa dampak melakukan prokrastinasi.

3.7. Acuan Bentuk Dasar

Animasi Best Friend adalah sebuah karya studio Gobelins pada tahun 2018. Animasi pendek Best Friend memiliki latar tempat dan waktu modern yang dimana kesepian menjadi hal yang umum dan para masyarakat menyelesaikan permasalahan ini dengan teman virtual. Best friend menceritakan mengenai Adam, seorang pria yang kesepian di era modern dan hanya memiliki koneksi dengan teman virtualnya bukannya teman dari dunia asli. Hal ini menyebabkan masyarakat yang sama dengan Adam tidak memiliki niat atau berusaha untuk bersosialisasi sama sekali dengan manusia lainnya dan hanya memilih bersenang-senang bersama teman-teman virtualnya. Mereka tidak bisa lepas dari alat yang mempertemukan mereka dengan teman virtual. Pada akhirnya film ini bercerita bahwa teman virtual Adam pun tidak dapat menolong Adam ketika Adam di serang oleh pecandu alat yang tidak memiliki uang untuk bertemu teman virtualnya lagi dan gila saat ia diluar rumah.



Gambar 3.7. Adam

(<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=j01Hg4QJ6NE>)

Dengan menggunakan teori dari Sheldon (2014), Adam memiliki tipe tubuh *ectomorph* atau kurus yang biasanya dikaitkan dengan seseorang yang biasanya pendiam dan tidak begitu sering bersosialisasi. Dan mengikuti teori Beiman (2012), dapat digambarkan juga sebagai tokoh yang terperangkap dalam waktunya sendiri dari bentuk kotaknya. Namun bentuk wajah lingkaran memberikan kesan yang lemah juga pada dirinya atau rapuh. Secara keseluruhan desain tokoh Adam dengan bentuk kotak, wajah lingkaran dengan tubuh kurus dan bahu yang menurun dan kecil, Adam benar-benar terlihat seseorang yang lebih senang berada di dunia sendiri, penakut dan bukan seseorang yang kuat dalam mental maupun fisiknya. Kepribadian Adam yang merupakan seorang *introvert* atau sosok yang sering menghabiskan waktunya sendiri juga menjadi salah satu alasan penulis memilih Adam menjadi acuan.

Dalam merancang tokoh Dharma, penulis menggunakan gaya gambar anime namun karena keputusan untuk tidak membuat wujud tokoh lebih mengarah pada anime, penulis mencampurkan unsur kartun atau yang masih jarang terlihat dalam

anime dalam bentuk hidung dan garis yang sedikit lebih tebal untuk memberikan kesan yang lebih unik. Acuan yang digunakan untuk merancang tokoh yang memiliki gaya anime namun tidak begitu terlihat anime adalah tokoh utama dari animasi pendek berjudul *Routine* (2017). Tujuan penulis dalam membuat gaya gambar ini adalah walaupun target audiens adalah 20-30 tahun, gaya gambar tidak akan begitu terlihat serius atau *intense* yang dimana audiens jangka umur lain dapat tertarik dalam menyaksikan animasi juga.



Gambar 3.8. Tokoh animasi *Routine*

(<https://www.youtube.com/watch?v=BRLmzQH-Hd4>)

Animasi ‘*Routine*’ merupakan animasi pendek yang rilis pada tahun 2017 di Youtube. *Routine* menceritakan mengenai kehidupan sehari-hari pekerja kantoran yang membosankan dan monoton tiap harinya. Kehidupannya yang monoton tidak memiliki kebahagiaan sama sekali selama bertahun-tahun. Hal ini mengakibatkan terlahirnya sosok monster hitam kecil yang aneh. Monster tersebut terus tumbuh

membesar dikarenakan rutinitas tokoh yang lelah dan tidak berusaha merubah hidupnya. Hingga ia akhirnya benar-benar tenggelam dan terkendali oleh monster yang merupakan rutinnnya.

Karena penulis memiliki gaya gambar yang cenderung masih terlihat seperti anime, penulis ingin membuat sesuatu yang berbeda pada wajah tokoh Dharma, maka itu penulis mencari acuan bentuk hidung yang masih dapat dimainkan bentuknya dan tidak hanya titik maupun bentuk hidung generik pada anime biasanya. Dan dapat dilihat dari bentuk hidungnya yang cenderung lebih mengarah ke bentuk segitiga, sesuai teori Beiman, dapat mencerminkan tokoh yang pasif. Maka itu, penulis memilih acuan tokoh tersebut sebagai inspirasi dalam membentuk hidung tokoh Dharma.

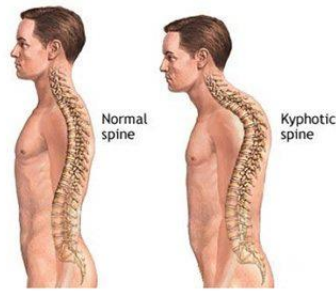
3.8. Acuan Proporsi

Untuk menyesuaikan proporsi dengan tinggi Dharma sebagai mahasiswa animator yang masih tergolong remaja berumur 19 tahun, penulis mencari referensi dari beberapa tokoh lain yaitu Kamado Tanjiro dari anime Kimetsu no yaiba dan Kousei Arima dari anime Your Lie in April yang memiliki tinggi 168cm dan Tanjiro memiliki tinggi yang sama dengan dharma yaitu 165cm.

Tabel 3. 1. Arima dan Tanjiro

Gambar Tokoh Kousei Arima	Gambar Tokoh Tanjiro
	

Dilihat dari tinggi dan umurnya yang tidak jauh berbeda yaitu masih dalam kategori remaja, Kamado Tanjiro berumur 16-17 tahun, 2 tahun lebih muda dibandingkan Dharma, memiliki tinggi yang sama yaitu 165cm terdiri dari $5\frac{1}{2}$ kepala. Lalu Kousei Arima memiliki tinggi 168cm dengan umur 14-16 tahun memiliki tinggi 168cm, namun memiliki unit kepala atau proporsi yang tidak jauh berbeda yaitu 5 unit dengan lingkaran ke 6 yang hampir penuh. Hal ini juga lebih memperlihatkan tubuh yang lebih kecil dan pendek pada tokoh karena penggunaan unit kepala yang tidak banyak. Dapat dilihat juga dari proporsi kedua acuan, dengan landasan teori Go Office, tokoh dirancang dengan kaki yang lebih pendek. Tidak sesuai dengan teori Sloan (2015), bahwa anak usia besar (6-12 tahun) memiliki 6 kepala dan remaja memiliki 7 kepala. Namun seperti yang dijelaskan oleh Bancroft (2006) proporsi maupun bentuk pada wajah tidak harus mengikuti manusia pada umumnya yang dimana tokoh memiliki kepala yang tergolong sedikit besar, mata yang besar dan juga ekspresif dan tubuh yang lebih bervariasi. Karena itu Kamado Tanjiro dan Kousei Arima yang tidak memiliki jumlah unit kepala yang sesuai dengan teori yang ada dari Sloan, memiliki umur yang tidak beda jauh dengan Dharma dan terlihat tetap seperti remaja pada umumnya terpilih menjadi acuan.



Gambar 3. 9. Kelainan Tulang Belakang, Kifosis

(<https://scoliosisclinic.co.uk/hyper-kyphosis/>)

Menurut tulisan Aprinda Puji, postur tubuh buruk juga cara duduk yang tidak baik dapat menyebabkan kifosis postural, hal ini biasa sering sekali terjadi pada remaja. Biasanya kifosis akan terlihat dengan gejala punuk di punggung bagian atas dan ataupun bagian punggung melengkung seperti yang dapat dilihat pada acuan diatas.

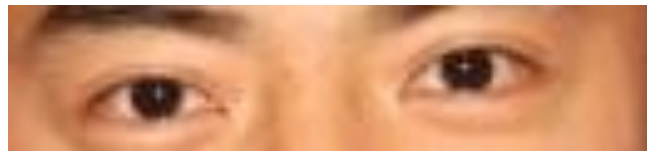
3.9. Acuan Etnis Tionghoa

Penggunaan acuan etnis Tionghoa pada Dharma berfokus pada mata. Karena itu mata Dharma akan menjadi salah satu unsur yang difokuskan dalam menunjukkan etnisnya terlepas dari warna kulitnya. Berdasarkan Herman Tan, etnis Tionghoa mayoritas memiliki mata yang sipit. Dan berdasarkan penelitian Lazi, Efendi & Purwandari (2017) dalam jurnalnya, warna mata ras Mongoloid biasanya memiliki warna hitam dan kategori warna coklat saja.



Gambar 3. 10. Mata Roger Danuarta

(<https://media.matamata.com/thumbs/2018/10/30/56957-roger-danuarta/745x489-img-56957-roger-danuarta.jpg>)



Gambar 3. 11. Mata Dion Wiyoko

(https://blue.kumparan.com/image/upload/fl_progressive,fl_lossy,c_fill,q_auto:best,w_640/v_1523864858/isojeguyarrqvzb2haas.jpg)



Gambar 3. 12. Mata Joe Taslim

(<https://image.tmdb.org/t/p/w500/lv85qMVXtofw7VsM7tKR36V0jAy.jpg>)

Dapat dilihat dari ke-3 acuan diatas, mata dari Roger Danuarta dan Dion Wiyoko memiliki mata yang lebih bundar dan kelopak mata yang lebih jelas dan tinggi dibandingkan Joe Taslim yang memiliki mata yang lebih sipit dan kelopak mata yang

lebih randah atau tipis. Warna mata Roger Danuarta adalah hitam sementara mata dari Dion Wiyoko dan Joe Taslim sudah memasuki kategori coklat.



Gambar 3. 13. Bentuk Mata Acuan

(Dokumentasi Pribadi)

Dari gambar diatas, dapat diketahui bahwa mata pertama memiliki kelopak mata, dengan mata yang bundar dan ujung mata yang naik. Sementara dari mata ke-2, dapat dilihat bahwa mata juga memiliki kelopak mata juga tipe bentuk mata yang tidak jauh dari mata pertama yaitu lekukan mata bagian atas yang bundar dan bagian bawah mata yang juga membundar dan naik pada ujung mata. Sementara mata terakhir dapat dikatakan memiliki kelopak mata yang jatuh atau tips dengan mata yang sipit dan lebih turun dari yang lainnya.

Tokoh Dharma adalah seorang mahasiswa animasi berumur 19 tahun dengan keturunan *Chinese* atau etnis Tionghoa. Sebagai acuan penamplan fisik, penulis mencari acuan foto laki-laki beretnis Tionghoa, namun karena tidak mendapatkan

potret yang jelas, penulis mencari beberapa selebriti Indonesia yang telah tampil di muka public saat berumur 19 tahun.



Gambar 3. 14. Joe Taslim, 1999, 19 tahun

(https://asset.indosport.com/article/image/q/80/264845/joe_taslim-169.jpg?w=750&h=423)



Gambar 3. 15. Roger Danuarta, 2000, 19 tahun

(https://4.bp.blogspot.com/-R0qhkVebK0I/XAZ-2toZCCI/AAAAAAAAAFng/R-HOAhs_OK0oaWU5LMXnOMdFbCA3inQlQCLcBGAs/s1600/roger%2Bdanuarta%2B2.jpg)

Acuan yang telah didapatkan adalah Joe Taslim ketika ia ikut serta saat *SEA Games* tahun 1999 dan Roger Danuarta pada tahun 2000 saat ia menjadi salah satu

aktor pada sinetron berjudul Cinta Berkalang Noda. Dapat dilihat bahwa warna kulit dari Joe Taslim lebih mengarah ke kuning dan lebih gelap, hal ini mungkin disebabkan oleh dirinya yang merupakan seorang atlet pada saat itu dan mungkin lebih aktif diluar ruangan. Sementara Roger Danuarta memiliki warna kulit yang lebih cerah dengan *undertone* yang sedikit pink.

3.10. Acuan Perubahan Visual pada Dharma

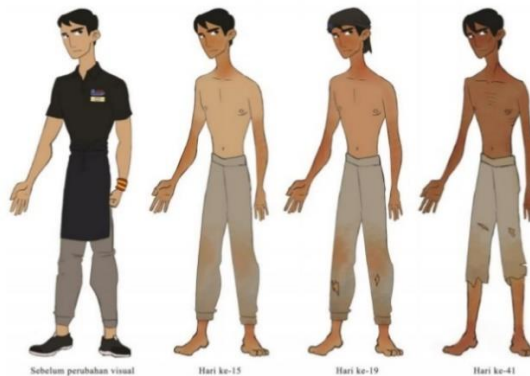
Dengan menggunakan acuan animasi “Hilang” yang dimana tokoh melalui beberapa fase perubahan pada visual, perubahan visual Dharma akan dibagi menjadi 3 tahap, yaitu sebelum Dharma melakukan prokrastinasi yaitu tahap pertama, selama Dharma melakukan prokrastinasi yaitu tahap kedua dan setelah Dharma begadang atau menyelesaikan tugasnya. Penulis menggunakan acuan atau referensi tokoh yang kekurangan tidur juga beberapa dokumentasi pribadi yang didapatkan dari internet untuk menyelesaikan visual tokoh. Juga menggunakan acuan perubahan visual detektif Dormer dan Aang yang juga kurang tidur dan terbagi menjadi beberapa fase.

3.10.1. Acuan Perubahan Visual Pada Seseorang yang Kurang Tidur

Perubahan visual dalam animasi “Later” dibagi menjadi 3 fase yaitu fase pertama yang dimana ia masih energetik dan mengerjakan tugasnya selama 6 hari dengan kualitas hidup yang baik. Selama fase ke-2 yang akan berlangsung dari hari ke 7 hingga 24, Dharma terlihat masih tidak tenang namun tetap tidak ingin mengerjakan tugasnya dan terus menunda. Lalu fase ke-3 yang akan berlangsung dari hari 24 hingga 31, Dharma

mulai mengerjakan tugasnya, kesadaran bahwa ia harus mengerjakan tugasnya adalah di hari ke-24 namun perubahan visual akan terlihat di hari ke-26 hingga 31 yang dimana Dharma mengalami tekanan dan tidak dapat tidur nyenyak untuk menyelesaikan tugasnya.

Dikutip dari Owen Rusli (2019) Perancangan Perubahan Visual Tokoh pada Kondisi Survival di Laut dalam Film Animasi “Hilang”, kondisi dan situasi dari tokoh akan berpengaruh besar pada kondisi fisik dan mental tokoh. Hal ini dapat terjadi dari tokoh yang terdampar dan mengalami berbagai situasi atau kejadian seperti mabuk laut, penyakit, luka dan kecelakaan lainnya. Selain itu kondisi cuaca yang baru untuk tokoh dan seberapa ekstremnya dapat mengakibatkan jatuhnya mental dan trauma fisik. Dalam karya animasi “Hilang” tokoh David disesuaikan tridimensional tokohnya untuk menjadi seseorang yang dapat menghadapi kondisi yang menimpanya, yaitu terdampar dan harus bertahan hidup di laut. Dan dengan segala situasi yang menimpanya, tokoh David diberikan konsep yang dimana ia akan mengalami 3 tahap perubahan visual seperti bentuk tubuh, busana dan penampilan fisik seperti kulit dan rambut. Perubahan akan terjadi pada hari ke-15, 19 dan 41 dan setotal 45 hari *survival*. Dari skripsi tersebut dapat disimpulkan dengan tridimensional, kondisi dan situasi yang menimpa tokoh, perubahan pada visual tokoh dapat memberikan kesan tokoh yang lebih hidup dan lebih masuk akal sesuai dengan ceritanya.



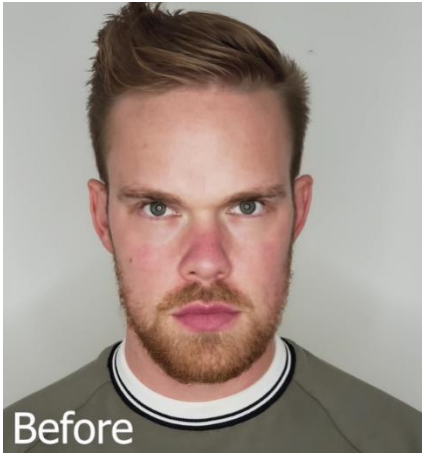
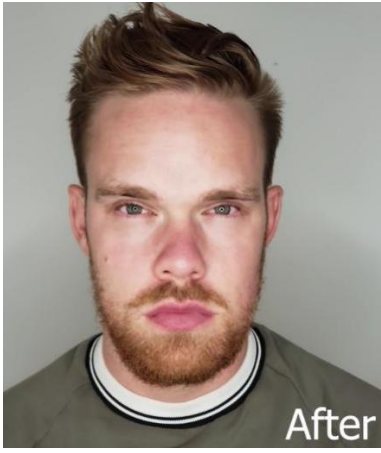
Gambar 3. 16. Perbandingan Perubahan Visual Tokoh David

(Perancangan Perubahan Visual Tokoh pada Kondisi Survival di Laut dalam Film Animasi
“HILANG” hal. 91)

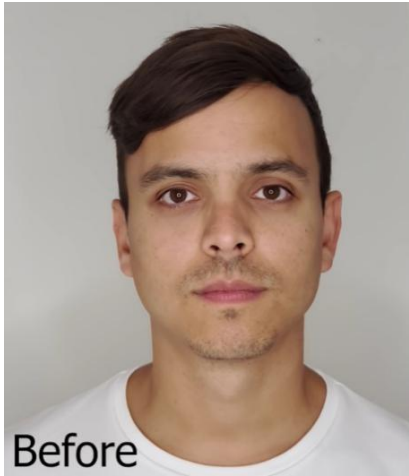
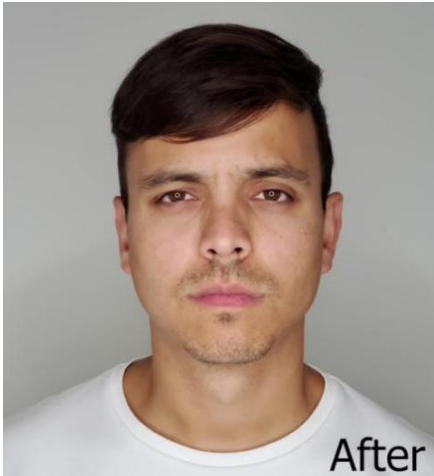
Penulis juga mencari dokumentasi nyata dimana seseorang tidak tidur selama 1 hari atau lebih dan menemukan, eksperimen yang dilakukan oleh sebuah akun Youtube bernama AsapSCIENCE, yang dimana kedua pemilik akun Youtube tersebut tidak tidur selama 36 jam. Menurut AsapScience dalam videonya yang berjudul *‘We Stayed Awake for 36 Hours And It Changed Our Face’*, perubahan pada wajah mereka terlihat dari perbandingan sebelum dan sesudah yang telah diperlihatkan pada para audiens. Selain itu, salah satu hal yang menandakan bahwa seseorang kurang tidur dapat dilihat dari lingkaran hitam dibawah mata. Kurang tidur juga dapat menyebabkan mata merah yang dimana terjadi karena pelebaran pembuluh darah.

Dapat terlihat pada keduanya yang melewati 1 hari tanpa tidur, perubahan pada wajah mereka cukup drastis.

Tabel 3. 2. Analisis Perbandingan Wajah

 <p>Before</p>	 <p>After</p>
<p>Gambar 3.17. Perbandingan 1 Gregory Brown</p> <p>(https://www.youtube.com/watch?v=z30Wkbc8W_M)</p>	
<ul style="list-style-type: none">- Wajah mata yang masih terbuka lebar dan sehat.- Wajah masih segar.- Kulit masih terlihat kemerahan atau merona pada bagian pipi.	<ul style="list-style-type: none">- Mata yang membengkak, menyipit dan merah.- Wajah terlihat bengkak.- Kulit pucat.

Tabel 3. 3. Analisis Perbandingan Wajah 2

 <p>Before</p>	 <p>After</p>
<p>Gambar 3. 18. Perbandingan 2 Mitchell Moffitt</p> <p>(https://www.youtube.com/watch?v=z30Wkbc8W_M)</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Wajah masih terlihat segar dan netral - Kulit masih terlihat sehat atau normal (Asli kulitnya). 	<ul style="list-style-type: none"> - Wajah memiliki ekspresi ketus dengan mata yang membengkak. - Kulit wajah yang memucat.

Selain menjadikan hasil penelitian AsapSCIENCE sebagai acuan, penulis juga mencari acuan dari film yang serupa, yaitu dengan tema dimana tokoh tersebut mengalami kurang tidur. Film yang menjadi acuan adalah sebagai berikut:

1. Insomnia (2002)

Film “Insomnia” yang bercerita mengenai seorang detektif Dormer dan rekannya yang pergi ke Alaska untuk menyelesaikan sebuah kasus pembunuhan. Detektif Dormer tidak sengaja menembak rekannya saat pengejaran tersangka pembunuhan. Detektif Dormer yang panik berusaha menyembunyikan kesalahannya dan pada hari itu detektif Dormer tidak dapat tidur dan terus merasa bersalah juga kondisi yang selalu cerah di Alaska atau dapat disebut juga *midnight sun*. Kondisi ini diperkirakan menimpa detektif Dormer selama 1 minggu lebih hingga akhir cerita.



Gambar 3. 19. Perbandingan Detektif Dormer 1 Hari Tidak Tidur

(Dokumentasi Pribadi)

Berikut adalah detektif Dormer yang sudah mulai mengalami Insomnia akibat stress akibat kematian rekannya yang diakibatkan oleh kesalahannya. Dapat dilihat daerah matanya sedikit merah dan munculnya garis kantung mata, terlepas itu tidak jauh banyak berbeda dengan hari pertama detektif Dormer sampai di Alaska untuk menyelesaikan kasus.



Gambar 3. 20. Perbandingan Perubahan Hari ke-3 dan Beberapa Hari Setelahnya

(Dokumentasi Pribadi)

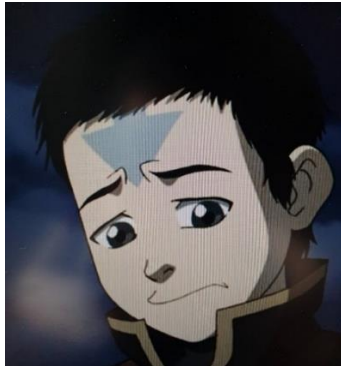
Pada hari ke 3, detektif Dormer terlihat lebih lelah dengan kantung mata yang lebih tebal dan mata yang jatuh. Pada fase ini, detektif Dormer sudah mulai mengalami halusinasi akan rekannya dan ketakutan apakah dirinya akan ketahuan atau tidak. Keadaan mentalnya yang rendah semakin rendah lagi ketika tersangka pembunuhan menelepon detektif Dormer dan mengaku menyaksikan detektif Dormer yang menembak rekannya. Beberapa hari setelahnya yang dispekulasikan sekitar hari 6 keatas, detektif Dormer walaupun masih terlihat rapi, warna rambutnya terlihat lebih memudar, kulit yang mulai memucat, wajah yang kelelahan dan terlihat menua akibat kantung mata dan keriput yang mulai muncul.



Gambar 3. 21. Perbandingan Awal dan Akhir Perubahan Visual Detektif Dormer
(Dokumentasi Pribadi)

2. Avatar the Last Airbender

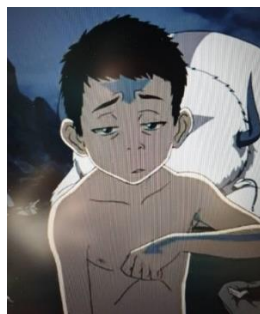
Seri animasi berjudul *Avatar the Last Airbender* (2005) bercerita mengenai petualangan Aang, seorang Avatar dan pengendali angin terakhir bersama dengan teman-temannya Katara, Sokka, Toph dan disusul oleh Zuko nantinya. Dengan tujuan menghentikan tirani bangsa pengendali api. Pada salah satu episode di *season 3* animasi ini yang berjudul *Nightmares and Daydreams*, Aang mengalami insomnia karena ketakutan dan rasa paniknya yang disebabkan oleh dekatnya hari dimana ia harus melawan *firelord Ozai* saat gerhana matahari mendatang.



Gambar 3. 22. Sebelum Insomnia

(Dokumentasi pribadi)

Pada gambar diatas, Aang baru saja ingin tidur dengan menahan semua rasa cemasnya. Namun sayangnya ia mengalami mimpi buruk dan terbangun, hal ini terus berulang selama beberapa hari kedepan, yaitu sekitar 5 hari. Setiap ia terbangun ia akan selalu gugup dan agresif berlatih. Sebelum Aang mengalami insomnia, wajahnya masih terlihat segar dan dapat dilihat tidak ada kerutan juga kantung mata.



Gambar 3. 23. Hari Pertama Insomnia

(Dokumentasi Pribadi)

Setelah 1 hari tidak tidur, dapat terlihat perubahan pada Aang yang dimana matanya sudah ada kerutan dibawahnya dan matanya sudah mulai mengecil atau menurun.



Gambar 3. 24. Hari ke-3 Insomnia

(Dokumentasi Pribadi)

Pada hari ke-3 insomnia, sudah ada kantung mata kecil di bawah matanya. Hingga hari ke-5 yaitu hari terakhir dimana Aang mengalami insomnia, kantung mata Aang sudah melebar dan matanya lebih jatuh.






Gambar 3. 25. Perbandingan Sebelum Insomnia dan Hari Terakhir Insomnia

(Dokumentasi Pribadi)

Dalam penggambaran Aang dari sebelum hingga sesaat mengalami insomnia, perubahan terbesar adalah pada matanya.

Tabel 3. 4. Perbandingan Visual Aang

	 
<p>Gambar 3. 26. Aang, Kondisi Normal (Dokumentasi pribadi)</p>	<p>Gambar 3. 27. Aang, Kurang Tidur (Dokumentasi pribadi)</p>

Dapat dilihat dari penggambaran visual Aang di atas, jika dibandingkan dengan saat Aang mengalami kurang tidur, mata dari Aang saat ia dalam kondisi normal, mata Aang digambar lebih bundar dan besar, sering juga pupil tidak menyentuh garis mata dan mata lebih energetik, sementara saat kurang tidur, penggambaran pada mata Aang menjadi lebih kecil dan pupil menyentuh garis kelopak mata.

3.10.2. Acuan Pertumbuhan Jenggot

Untuk mendukung perancangan dalam perubahan visual Dharma pada wajahnya yaitu pertumbuhan kumis, penulis juga mencari beberapa dokumentasi dan penjelasan melalui internet mengenai pertumbuhan kumis. Ditulis oleh Daniel Yetman dan telah direview oleh Debra Sullivan, Ph.D., MSN, R.N., CNE, COI, pertumbuhan kumis yang kemudian menjadi jenggot biasanya sangat lama. Kesalahan umum yang sering dipercaya adalah bahwa seseorang yang memiliki tingkat testosteron yang tinggi, maka *facial hair* atau rambut di wajah juga tebal, namun kenyataannya adalah rendahnya tingkat testosteron tidak begitu berpengaruh dalam tipisnya atau jarangya ketebalan rambut pada wajah. Ada beberapa faktor dalam pertumbuhan atau ketebalan *facial hair*, yaitu:

1. Genetik, jika ayah atau kakek dari seseorang memiliki jenggot yang tebal maka kemungkinan besar anaknya akan memiliki jenggot yang tebal juga.
2. Umur, biasanya seorang pria baru akan merasakan bertambah banyaknya rambut pada wajah sekitar umur 30 tahun. Rambut pada wajah akan menjadi lebih banyak dan tebal seiring seseorang bertambah umur. Biasanya tergantung pada genetik juga, pertumbuhan rambut pada wajah tidak akan ada atau jarang sekali walaupun sudah di akhir masa pubertas (umur 18 tahun ke atas).
3. Etnis, menurut riset yang dilakukan oleh Maurer, Rietzler, Burghardt & Siebenhaar (2016), etnis *chinese* biasanya memiliki lebih sedikit rambut pada wajah dibandingkan

etnis kaukasian. Biasanya pertumbuhan rambut pada wajah etnis *Chinese* akan lebih terkonsentrasi di sekitar mulut saja sementara kaukasian akan memiliki pertumbuhan rambut pada wajah sekitar pipi, leher dan dagu.

4. *Alopecia areata*, merupakan kondisi autoimun dimana folikel rambut yang terpengaruh. Rambut dan rambut pada wajah akan rontok atau botak di beberapa bagian.
5. Rendahnya tingkat testosteron, biasanya akan menyebabkan pertumbuhan rambut pada wajah yang tidak baik atau sama sekali tidak tumbuh. Rendahnya testosteron biasanya disebabkan oleh kurangnya olahraga, diet yang tidak baik atau obesitas, dan kurang tidur.

Berikut adalah acuan visual yang didapatkan dari internet. Seorang pemuda berusia 19 tahun yang berusaha menumbuhkan jenggot dan mendokumentasikan progres yang ia lalui.

Tabel 3. 5. Perbandingan Jenggot Hari 5 dan 20

	
<p>Gambar 3. 28. Pertumbuhan <i>facial hair</i> 1 minggu 5 hari</p> <p>(https://www.tapatalk.com/groups/jefffsbeardboard/19-year-old-asian-first-beard-updates-t33521.html)</p>	<p>Gambar 3. 29. Progres Jenggot Pada Hari 20</p> <p>(https://www.tapatalk.com/groups/jefffsbeardboard/19-year-old-asian-first-beard-updates-t33521.html)</p>

Dalam foto tersebut, ia telah menumbuhkan jenggotnya selama 1 minggu 5 hari dalam forum yang telah ia buat. Dapat dilihat dari foto tersebut, jenggotnya masih tipis tumbuh rapi di atas mulut dan sekitar dagunya hingga rahangnya.

Berikut adalah progress yang ia tunjukkan pada hari ke-20. Dapat dilihat dari foto tersebut, jenggot yang tumbuh lebih tebal dan membanyak. Jenggot yang terlihat masih di sekitar dagu dan di atas mulut namun sudah mulai memasuki area pipi. Namun

dapat terlihat area pertumbuhan jenggot secara keseluruhan masih terlihat bolong-bolong atau tipis di beberapa bagian.

3.10.3. Acuan Kostum

Acuan yang digunakan penulis sebagai referensi untuk kostum Dharma adalah pakaian yang nyaman dan pendek, yang biasanya dikenakan dalam ruangan seperti kamar atau ruang kerja pribadi. Dikarenakan sepanjang animasi “Later” menghabiskan waktunya di kamar adalah dengan melihat kemungkinan apakah tokoh Dharma akan bebas dan nyaman bergerak atau dapat menunjukkan kemalasannya. Penulis mencari beberapa tokoh untuk dijadikan referensi kostum dan menentukan dua tokoh yang sedang berada di dalam kamarnya atau ruang pribadinya dengan pakaian yang berlengan pendek dan celana pendek juga satu tokoh sebagai referensi pakaian panjang. Berikut adalah beberapa tokoh yang memiliki desain atau kostum yang sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Cohen (2011), yaitu tokoh menggunakan pakaian yang sesuai dengan situasi, kebiasaan dan latar tempat tokoh tersebut.



Gambar 3. 30. Nobuhiro Mashiro *Fullbody*

(<https://www.zerochan.net/Mashiro+Nobuhiro>)

Selain itu penulis juga menggunakan Nobuhiro Mashiro sebagai referensi. Tokoh Nobuhiro Mashiro memiliki kepribadian ramah dan santai, akan tetapi ia juga merupakan seseorang yang pekerja keras, hal ini membuatnya menghabiskan waktunya di studio, selain menggunakan kacamata bundar yang memberikan kesan ramah pada dirinya, gaya berpakaian Nobuhiro Mashiro membuatnya terlihat lebih leluasa untuk bekerja dalam studionya yang dimana ia sering menghabiskan waktunya seorang diri selain dengan alasan ia tidak peduli dengan penampilannya.



Gambar 3. 31. Cara Berpakaian Santai di Kos Gading Serpong

(Dokumentasi Pribadi)

Sebagai pendukung acuan tokoh anime yang telah didapatkan sebelumnya, penulis bertanya kepada seorang teman untuk memperlihatkan bagaimana ia berpakaian tiap harinya saat di rumah. Dapat terlihat seperti di foto tersebut, ia sehari-harinya mengenakan pakaian berlengan pendek dan celana pendek saat di dalam rumah karena lebih nyaman dan leluasa bergerak.



Gambar 3. 32. Acuan Kostum Rei Ryugazaki

(dokumentasi pribadi)

Sebagai acuan Dharma, tokoh Rei Ryugazaki dari anime “Free!” merupakan seseorang yang dapat dikatakan kolot atau kaku. Pada foto tersebut, Rei Ryugazaki menggunakan piyama saat bersantai bersama teman-temannya. Acuan ini digunakan untuk lebih memperluas desain Dharma dalam cerita agar tidak menggunakan tipe pakaian santai yang sama. Menurut teori Bancroft (2006), pakaian merepresentasikan kepribadian orang tersebut, dari piyama yang berlengan panjang Rei Ryugazaki dan warnanya yang dominan ungu menggambarkan tokoh yang termasuk ambisius namun disaat bersamaan karena corak baju membuatnya tokoh yang eksentrik. Menurut Cohen (2011), pakaian juga dapat menggambarkan situasi dan latar tempat tokoh tersebut. Pada foto tersebut, Rei Ryugazaki berada di kamar tengah bermain game dan mungkin siap tidur pada saat itu juga. Walaupun tidak memiliki kesamaan pada tokoh Dharma, akan tetapi penggunaan piyama dan situasi yang sedang dialami oleh Rei Ryugazaki tidak jauh berbeda dengan apa yang dialami oleh Dharma.

3.10.4. Acuan Warna

Setelah menentukan acuan kostum, setelah itu penulis mencari acuan warna yang dapat mendukung perbedaan fase Dharma. Dan menemukan beberapa tokoh yang dapat dijadikan acuan Dharma yaitu Zhen Kai Xin dari serial animasi ‘Take My Brother Away!’, Nobuhiro Mashiro dan Hiramaru Kazuya dari serial “Bakuman”. Mengikuti teori Bancroft mengenai kostum, yang dimana warna pada kostum dapat merepresentasikan kepribadian seseorang seperti warna cerah yang kerap digunakan orang-orang yang lebih ceria dan sebaliknya.



Gambar 3. 33. Zhen Kai Xin Color Palette

(Dokumentasi pribadi)

Hal ini juga memberikan kesan yang lebih periang dan lebih kekanakan pada Zhen Kai Xin sesuai dengan dirinya yang merupakan anak SMA yang energetik. Menurut Bancroft (2006), tokoh yang menggunakan pakaian berwarna cerah biasanya akan memiliki kepribadian yang lebih ceria dibandingkan yang mengenakan warna yang gelap. Zhen Kai Xin terpilih menjadi acuan dengan kesamaan umur yang masih dalam kategori remaja juga dirinya yang sedang bersantai didalam kamarnya.





Gambar 3. 34. Ryuko Matoi Piyama

(Dokumentasi pribadi)

Untuk Fase 2, acuan warna yang digunakan adalah Ryuko Matoi dari anime “Kill La Kill” (2013). Selain menggunakan piyama atau baju tidur, warna oranye memberikan kesan energi, percaya diri juga keberanian namun di saat bersamaan motif kelinci memberikan kesan yang tidak dewasa pada dirinya. Selain itu sesuai dengan kepribadiannya, oranye juga memiliki arti antusias yang sama seperti kepribadiannya juga kesembronoannya, yang dimana Ryuko Matoi memang seseorang yang gampang marah dan sembrono saat tengah bertarung. Ryuko Matoi dipilih karena dirinya yang menggunakan piyama tetap dapat aktif bertarung juga kepribadiannya yang tidak pikir panjang. Situasi yang tidak jauh berbeda dengan Dharma dengan konteks yang berbeda.

Tabel 3. 6. Warna pakaian Hiramaru Kazuya dan Nobuhiro Mashiro

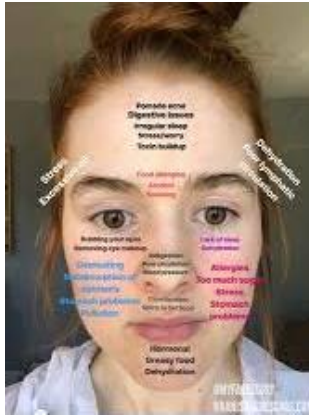
	
<p>Gambar 3. 35. Warna Pakaian Hiramaru Kazuya</p> <p>(https://www.zerochan.net/355989)</p>	<p>Gambar 3. 36. Warna Pakaian Nobuhiro Mashiro</p> <p>(https://comicvine.gamespot.com/nobuhiro-mashiro/4005-87078/images)</p>

Berbeda dengan Zhen Kai Xin yang terlihat dengan warna cerah dalam kamarnya, warna yang sering terlihat pada Nobuhiro Mashiro dan juga Hiramaru Kazuya kerap terlihat menggunakan pakaian polos hitam dengan kombinasi warna putih dan warna redup lainnya yang memberikan kesan lebih serius juga hambar atau suram, lebih serius pada kedua tokoh tersebut. Hiramaru Kazuya dan Nobuhiro Mashiro terpilih menjadi acuan warna Dharma karena selain perbedaan umur yang cukup jauh, keduanya memiliki pekerjaan dibidang kreatif, akan tetapi keduanya memiliki sifat

atau kepribadian yang lebih serius. Terpilihnya Hiramaru Kazuya juga dikarenakan kebiasaannya yang selalu berusaha menghindari pekerjaannya dalam mengerjakan komiknya. Namun menurut Tillman (2011), warna hitam dapat memberikan kesan depresi dan putih juga memberikan kesan yang sederhana pada tokoh. Maka itu penulis memutuskan untuk menjadikan Zhen Kai Xin sebagai acuan warna Dharma fase 1, Ryuko Matoi sebagai referensi warna fase 2 sementara Nobuhiro Mashiro dan Hiramaru Kazuya akan menjadi acuan warna Dharma saat fase 3.

3.10.5. Perubahan Fisik Pada Wajah dan Kulit

Kualitas tidur yang kurang dan kelelahan dapat dilihat dari kondisi wajah dan kulit yang terlihat tidak sehat. Sesuai dengan teori Pujiastuti, kurang tidur akan menyebabkan stress dan menimbulkan jerawat pada kulit wajah. Pada gambar dibawah, dapat terlihat skema wajah seseorang dan letak penyebab tumbuhnya jerawat pada bagian-bagian wajah. Dalam foto tersebut, jerawat yang tumbuh pada kening disebabkan oleh stress sementara jidat disebabkan oleh stress, pola tidur tidak teratur dan terakhir pada pipi juga disebabkan oleh stress.



Gambar 3. 37. Area dan Penyebab Jerawat

(<https://banish.com/blogs/article/everything-you-need-to-know-about-face-mapping/>)

Selain itu, salah satu hal yang menandakan bahwa seseorang kurang tidur dapat dilihat dari lingkaran hitam dibawah mata. Sesuai dengan tulisan atau informasi yang dipublikasikan oleh Bali Royal Hospital pada laman laman pribadi mereka, kurang tidur juga dapat menyebabkan mata merah, kantung mata yang hitam yang diakibatkan oleh pelebaran pembuluh mata, jerawat pada wajah dan kulit yang pucat.



Gambar 3. 38. Kantung Mata Pada Hiramaru Kazuya

(https://myanimelist.net/character/22818/Kazuya_Hiramaru)

Hiramaru Kazuya menjadi referensi dalam wajah kelelahan karena waktu bekerja yang memakan waktu tidurnya. Sesuai dengan teori atau informasi yang penulis dapatkan mengenai tokoh dalam segi prokrastinasi dan kurang tidur dari tokoh juga informasi mengenai prokrastinasi dan kurang tidur itu sendiri, Hiramaru Kazuya merupakan seorang komikus yang kurang istirahat dan tidur diakibatkan oleh pekerjaannya sebagai pembuat komik. Akibatnya adalah wajahnya yang kelihatannya lelah dan bisa dilihat dari kantung matanya yang hitam dan tebal. Dan ia juga secara konsisten selalu menghindar dari bekerja dan selalu terpaksa dalam mengerjakan komiknya sehingga ia selalu berakhir kelelahan dan stress. Selain 2 acuan foto di atas, penulis juga menggunakan 2 acuan film yang juga menunjukkan perubahan pada tokoh utama yang kurang tidur. Pertama adalah film berjudul *Insomnia* (2002) lalu yang ke-2 adalah Aang dari *Avatar the Last Airbender*.



Gambar 3. 39. Detektif Dormer Sebelum dan Sesudah *Insomnia*

(dokumentasi Pribadi)

Detektif Dormer dan Aang juga digunakan sebagai acuan perubahan fisik Dharma terutama pada wajah. Detektif Dormer dan Aang menjadi acuan bagaimana seseorang yang kekurangan tidur akan berubah secara bertahap. Dapat dilihat dari kedua tokoh tersebut, perubahan signifikan terjadi ketika seseorang kurang tidur seperti munculnya kantung mata, keriput atau garis di bawah mata, dan mata yang menurun, atau bengkak. Kulit yang memucat juga dapat terlihat terjadi pada detektif Dormer.



Gambar 3. 40. Perubahan Visual Aang Selama Insomnia

(Dokumentasi Pribadi)

Pada Aang, perubahan terbagi menjadi 3 tahap, yaitu ketika hari pertama ia kurang tidur, hanya terjadi penambahan garis di bawah matanya. Setelah 3 hari tidak dapat tidur dengan nyenyak, mulai Nampak kantung mata dan mata yang lebih turun atau menyipit, pada hari terakhir yaitu hari ke-5, kantung mata Aang lebih melebar.

3.11. Proses Perancangan Tokoh Dharma

Tahap pertama Dharma yaitu sebelum ia melakukan tindakan prokrastinasi akan berlangsung dari tanggal 1 May hingga 6 May, tahap kedua dimana ia mulai menunda-nunda akan berlangsung daari tanggal 7-23 May dan tahap terakhir akan berlangsung

pada tanggal 24 May hingga 31 May yaitu 9 hari yang dimana ia akan mengejar penyelesaian tugasnya dan mengalami kurang tidur. Perubahan akan mulai terlihat saat Dharma mulai mengabaikan tugasnya dan perubahan terakhir akan terlihat saat Dharma mengerjakan tugasnya hingga selesai. Perubahan visual akan terlihat dari kondisi fisik dari kulit dan wajah juga dilihat dari warna dan kostum. Akan tetapi perubahan dari tahap pertama hingga kedua tidak akan begitu terlihat dan baru akan terlihat jelas di tahap ketiga. Perancangan visual tokoh akan menggunakan acuan perubahan visual dari film “*Insomnia*” dan perubahan visual pada tokoh David dari tulisan Owen Rusli.

Setelah mengumpulkan bahan acuan, hal yang dilakukan selanjutnya adalah merancang tokoh. Pada proses perancangan tokoh Dharma yang terdiri dari tiga versi, dilakukan tahapan-tahapan yang dimulai dengan pembuatan tri dimensional tokoh, kemudian dilanjutkan dengan melakukan eksplorasi pada kostum, dan kondisi fisik kulit dan wajah.

3.11.1. Tri Dimensional Tokoh Dharma

Dalam merancang tokoh Dharma, awalnya Dharma dibentuk melalui tri dimensional tokoh yaitu menentukan fisiologi, psikologi dan sosiologi. Tri dimensional Dharma mengalami beberapa kali perubahan hingga akhirnya hasil akhir ditentukan. Berikut adalah hasil akhir dari tri dimensional yang telah ditentukan. Perubahan terjadi pada

status sebagai animator di pertengahan 20 tahun menjadi Dharma yang sekarang yang merupakan mahasiswa animator berumur 19 tahun dengan sifat yang santai.

Tokoh Dharma merupakan seorang remaja berumur 19 tahun yang memasuki jurusan animasi sebagai pembelajarannya selama kuliah. Dharma memiliki fisik yang tidak tergolong begitu tinggi yaitu 165cm dengan berat 59kg yang tergolong kurus. Ia memiliki rambut hitam, mata cokelat, kantung mata yang sedikit gelap pada awal cerita dan kulit cerah sedikit kuning. Ia merupakan anak rumahan dan karena itu sehari-hari, pakaian yang ia kenakan adalah baju kaos dan celana pendek danacamata bundarnya. Karena ia sering sekali duduk di depan komputer sebagai salah satu kewajibannya sebagai mahasiswa, ia terlihat sedikit bungkuk. Kantung mata yang dari awal cerita memang sudah ada mengindikasikan bahwa memang Dharma memiliki waktu tidur yang kurang bagus atau tidak teratur.

Dharma adalah seseorang yang lahir di keluarga menengah keatas yang dimana tidak begitu ketat dan mengekang Dharma. Maka itu ia memiliki sifat yang tergolong santai namun sisi buruk yang ia miliki adalah mudah termotivasi namun mudah juga untuknya meninggalkan suatu hal, ia gampang terdistraksi, impulsif, tidak tahu waktu, dan tidak disiplin yang berakhir dimana dirinya juga sering menunda suatu pekerjaan atau prokrastinasi. Ia gemar bermain *game*, nonton anime dan menghabiskan waktunya untuk bersantai, menghindari mengerjakan tugasnya.

Berdasarkan riset untuk membentuk tokoh Dharma dan penelitian yang dilakukan oleh Itamar Shatz, Dharma termasuk prokrastinator pasif yang tidak dapat mengambil keputusan tepat dan yang akan berdampak buruk baginya, selain itu dari 3 tipe prokrastinator yang dibagi menjadi 3 kategori yaitu *mild*, *average* dan *severe*, Dharma termasuk dalam kategori prokrastinator *average*, yang dimana ia konsisten dalam tindakannya dan akan mengerjakan tugas pada hari-hari mendekati waktu pengumpulan. Selain itu dengan acuan perubahan visual pada tokoh David oleh Owen Rusli, kondisi yang menimpa tokoh juga dapat menjadi alasan perubahan visual dari tokoh tersebut seperti mental dan penampilan fisik. Maka itu tridimensional dan cerita akan berpengaruh dalam perubahan tokoh Dharma. Dalam pembentukan tridimensional tokoh Dharma, penggunaan hasil survei prokrastinasi dari hasil pertanyaan perilaku juga penyebab selama maupun sesudah prokrastinasi sebagai sikap Dharma nantinya sepanjang cerita. Psikologi Dharma diambil dari survey tindak dan perilaku prokrastinasi yaitu; apa yang menyebabkan mahasiswa-mahasiswa melakukan prokrastinasi dan apa dampaknya pada kehidupan akademis mereka. Dari sikap dan perilaku prokrastinasi barulah penulis mengira-ngirakan apakah Dharma akan lebih baik menjadi seseorang yang memang bekerja lebih baik di bawah tekanan atau tidak, dan bagaimana prokrastinasi akan berpengaruh pada fisik Dharma juga kondisi mentalnya sewaktu melakukan prokrastinasi.

Tabel 3. 7. Tridimensional Tokoh Dharma Awal

Fisiologi	Psikologi	Sosiologi
Laki-laki	Single	Kondisi ekonomi berada dikelas sosial menengah ke atas.
Usia 19 tahun	Seorang introvert, walaupun memiliki sifat yang <i>friendly</i> dan memiliki banyak teman, Dharma merupakan anak yang lebih memilih menghabiskan waktu sendirian.	Merupakan orang etnis Tionghoa dari Jakarta.
Memiliki tinggi badan 165cm, dengan berat 59kg	Dharma merupakan anak yang mudah berapi-api namun mudah juga kehilangan motivasi dan terdistraksi dan sering menunda.	
Berambut hitam, dengan mata coklat dan kulit cerah yang sedikit kekuningan.	Merupakan anak rumahan namun ekspresif. Santai, impulsif dan tidak pikir Panjang.	Pendidikan akhir yang ditempuh adalah SMA
Postur tubuh bungkuk. Pakaian sehari-hari adalah kaos dan celana pendek. Menggunakan kacamata. Rambut Panjang.	Termasuk kategori prokrastinator aktif dan <i>average</i> .	Beragama Buddha

3.11.2. Proses Perancangan Gaya Gambar Dharma

Setelah menentukan bentuk dasar Dharma, penulis menentukan gaya gambar. Tokoh Dharma dirancang dengan gaya gambar *lead character*, menurut Bancroft (2006), tokoh dengan gaya *lead character* hampir menyerupai manusia asli namun dalam bentuk yang lebih sederhana dan tidak detail, juga dapat dilebih-lebihkan pada bentuk mata, kepala dan tubuh hingga menjadi tokoh yang lebih ekspresif. Awalnya dalam membentuk tokoh Dharma, menggunakan gaya gambar yang tidak jauh berbeda dengan gaya gambar asli penulis yang dimana ada kesan manganya, namun karena ingin merubah dan mencoba sesuatu yang berbeda dan memberikan kesan yang lebih unik, gaya gambar diubah dengan mencampurkan unsur kartun yaitu pada hidung Dharma.



Gambar 3. 41. Eksplorasi Gaya gambar

(Dokumentasi pribadi)

Pada salah satu desain awal Dharma, gaya penggambaran Dharma masih terkesan lebih realistis dengan penggambaran hidung yang masih terkesan lebih anime dan wajah yang juga lebih realis. Wajah Dharma juga terkesan lebih lonjong dan panjang memberikan tampak yang lebih dewasa dan tenang. Pada gaya gambar pertama, masih memiliki gaya yang terlalu manga, maka itu gaya gambar mengalami perubahan pada wajah 2 kali, yang dimana perubahan difokuskan pada bentuk mata lalu pada hidung Dharma untuk memberikan kesan yang lebih berbeda dari manga dan lebih mengarah ke kartun.



Gambar 3. 42. Perbandingan Gaya Gambar Semua Dharma

(Dokumentasi pribadi)



Perubahan terakhir adalah pada bagian mata juga bentuk wajah. Untuk lebih memberikan kesan yang aktif pada Dharma, bagian mata dan wajah Dharma berubah menjadi lebih tajam. Hal ini memperlihatkan bahwa dirinya memang seseorang yang terlihat cukup aktif dan tidak suram walaupun dapat terlihat pada bagian wajahnya ia memiliki kantung mata akibat kebiasaan buruknya yaitu tidak memiliki jam tidur yang

teratur. Pada perancangan terakhir, Dharma juga lebih terkesan tidak begitu anime dengan campuran unsur penggambaran atau cara penggambaran hidung yang berbeda dari anime pada umumnya.

3.11.3. Proses Perancangan Bentuk Dasar Dharma

Menurut teori Beiman mengenai bentuk dasar, penulis menggunakan bentuk lingkaran, namun terjadinya perubahan hingga adanya kombinasi dengan bentuk persegi untuk memvisualisasikan Dharma. Tokoh yang menjadi acuan memiliki bentuk kombinasi lingkaran dan persegi seperti Adam. Dalam membentuk tokoh Dharma yang introvert, penggunaan bentuk kombinasi seperti Adam di implementasikan.

Tabel 3. 8. Bentuk dan Gaya Gambar Awal

	
<p>Gambar 3. 43. Eksplorasi Bentuk Dharma</p> <p>1, Lingkaran</p> <p>(Dokumentasi pribadi)</p>	<p>Gambar 3. 44. Desain awal Dharma</p> <p>(Dokumentasi pribadi)</p>

Pada awal perancangan tokoh Dharma, penulis mencoba fokus pada bentuk lingkaran pada Dharma sesuai teori Beiman, untuk menggambarkan seseorang yang tidak terawat, lemah dan untuk memberikan kesan yang kikuk atau ceroboh juga kelelahan. Namun karena terlihat tidak menggambarkan kepribadian Dharma yang lebih periang atau menggebu pada bentuk tubuhnya.





Gambar 3. 45. Bentuk dan gaya gambar 2

(Dokumentasi pribadi)

Pada perancangan Dharma kedua, penulis mulai fokus untuk memberikan bentuk bundar pada kepala dan persegi pada tubuh. Namun dapat dilihat, pada gambar tersebut, tubuh Dharma masih dominan lingkaran pada bahunya. Maka itu perancangan Dharma mengalami perubahan lagi.

Tabel 3. 9. Bentuk dan gaya gambar 3

	
<p>Gambar 3. 46. Bentuk Dasar Dharma, Persegi (Dokumentasi pribadi)</p>	<p>Gambar 3. 47. Desain 2 Dharma (Dokumentasi pribadi)</p>

Namun kembali pada acuan Adam yang sudah penulis dapatkan, penulis kembali merancang bentuk lain yaitu lingkaran dan persegi. Untuk menggambarkan Dharma yang lebih energetik, kekanakan dan aktif namun juga memiliki sisi buruknya seperti tindakannya yang dapat dikatakan ceroboh atau bodoh namun kurang terawat, masih menggunakan teori Beiman, penulis mencoba menggabungkan bentuk bulat yang dominan pada bagian kepala dan persegi pada bagian tubuhnya. Penggunaan bentuk lingkaran ditujukan untuk menunjukkan bahwa Dharma masih muda juga masih

sedikit kekanakan, *friendly* dan tidak teratur. Bentuk persegi dengan tubuh yang kurus dan sedikit bungkuk digunakan pada tubuh untuk menggambarkan bahwa Dharma adalah seseorang yang lumayan tertutup dan senang menyendiri. Penggunaan bentuk lingkaran ditujukan untuk menunjukkan bahwa Dharma masih muda juga masih sedikit kekanakan, *friendly* dan tidak teratur. Bentuk persegi dengan tubuh yang kurus dan sedikit bungkuk digunakan pada tubuh selain menunjukkan bahwa dia tokoh yang ceroboh, ia juga merupakan seseorang yang lumayan tertutup dan senang menyendiri.

Menurut teori Beiman mengenai bentuk dasar, penulis menggunakan bentuk lingkaran, namun terjadinya perubahan hingga adanya kombinasi dengan bentuk persegi untuk memvisualisasikan Dharma. Tokoh yang menjadi acuan memiliki bentuk kombinasi lingkaran dan persegi Adam. Penggunaan bentuk lingkaran ditujukan untuk menunjukkan bahwa Dharma masih muda juga masih sedikit kekanakan, *friendly* dan tidak teratur. Bentuk persegi dengan tubuh yang kurus dan sedikit bungkuk digunakan pada tubuh untuk menggambarkan bahwa Dharma adalah seseorang yang lumayan tertutup dan senang menyendiri. Tubuh Dharma yang dirancang sedikit bungkuk juga untuk menggambarkan tokoh yang memang lebih terbiasa duduk di depan layar komputer.



Gambar 3. 48. Eksplorasi Wajah Dharma

(Dokumentasi pribadi)

Setelah menentukan bentuk dasar keseluruhan tubuh sesuai teori Beiman, penulis melanjutkan perancangan dengan menelusuri wajah Dharma sesuai dengan bentuk yang telah diputuskan di awal yaitu lingkaran. Selama eksplorasi bentuk wajah Dharma, banyak sekali kesan tua yang diberikan ketika wajah terlalu bundar dan mata yang terlalu kecil dan sayu. Bentuk mata yang penulis telusuri adalah bentuk mata yang selain ingin menunjukkan energi Dharma juga akan menjadi satu-satunya unsur atau petunjuk akan ras Dharma sesungguhnya. Dengan menggunakan acuan mengenai bentuk mata yang telah didapatkan dari gambar acuan mata Roger Danuarta, mata Dion Wiyoko dan mata Joe Taslim, penulis melakukan eksplorasi bentuk mata yang tidak jauh dari acuan yang didapatkan yaitu mata yang bundar dengan kelopak mata juga

mata yang jatuh, sipit dan tanpa kelopak mata. Penulis juga dapat memberikan informasi mengenai Dharma yang memiliki sifat yang tergolong aktif dan tidak suram dengan lebih menajamkan bagian mata Dharma ke atas dan bola mata yang juga besar. Selain itu juga mengeksplorasi bentuk hidung Dharma sesuai dengan acuan yang sudah dicari oleh penulis. Selain itu dengan menggunakan acuan Roger Danuarta dan Joe Taslim saat berumur 19 tahun untuk menentukan warna kulit dari dharma.



Gambar 3. 49. Eksplorasi Wajah Dharma 2

(Dokumentasi pribadi)

Perubahan juga terjadi pada bentuk hidung yang di eksplor sebelumnya, yang rata-rata memiliki bentuk *teardrop* atau segitiga yang lonjong, hal ini bertujuan untuk membuat wajah Dharma terlihat lebih dinamis. Penggunaan bentuk yang terkesan segitiga namun lebih lonjong dan lekukan yang tidak tajam, sesuai teori Beiman menggambarkan seseorang yang tidak begitu cerdas dan pasif sama halnya seperti acuan tokoh routine yang dimana lebih menunjukkan bentuk dari tokoh tersebut. Selain memfokuskan bentuk pada wajah Dharma, penulis juga memberikan bentuk pada

aksesoris yang dikenakan Dharma yaitu kacamata. Dapat terlihat pada gambar di atas, bahwa kacamata Dharma memiliki 2 alternatif yaitu persegi dan lingkaran.

Namun dengan penggunaan kacamata persegi, sesuai teori Beiman, tokoh terlihat lebih intelektual, dapat diandalkan dan penggunaan kacamata berbentuk lingkaran lebih memberikan kesan anak-anak dan santai juga *approacheable* pada tokoh Dharma. Dari antara 2 desain terakhir di atas, penulis memutuskan untuk memilih yang kedua, dikarenakan yang pertama terlihat jauh lebih tua dikarenakan bola matanya yang lebih kecil.

3.11.4. Proses Perancangan Proporsi Dharma

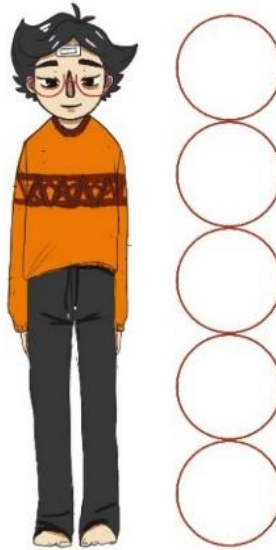
Penulis mulai menentukan proporsi tubuh Dharma setelah menelusuri bentuk dasar, acuan yang digunakan adalah tokoh dengan tinggi juga umur yang tidak jauh berbeda dari Dharma dan untuk memastikan berapa unit kepala dari tiap tokoh yang akan sesuai dengan perancangan Dharma. Mengikuti teori Sloan mengenai jumlah kepala sesuai umur atau kategori umur. Juga mengikuti teori Go Office mengenai cara penggambaran proporsi pada manga yang dimana jarak antar siku, letak pergelangan tangan sejajar dengan kunci paha dan jarak pada kaki.



Gambar 3. 50. Eksplorasi Proporsi Dharma 1

(dokumentasi pribadi)

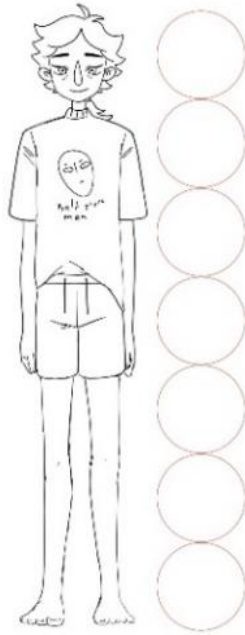
Pada proporsi yang berjumlah $6\frac{1}{2}$ kepala, Dharma disini memiliki tinggi yang mencapai 170cm yang dimana tidak sesuai dengan fisik asli Dharma yang memiliki tinggi 165cm. Juga pada proporsi ini Dharma terlihat lebih dewasa, juga kedua eksplorasi di atas dibuat dengan kurangnya bahan referensi sehingga akhirnya penulis mencari referensi yang sesuai dengan teori Sloan mengenai jumlah kepala yang sesuai pada umurnya.



Gambar 3. 51. Eksplorasi Proporsi Dharma 2

(dokumentasi pribadi)

Pada tahap kedua menentukan proporsi remaja yaitu 5 kepala dalam menentukan tubuh Dharma. Pada desain ini, walaupun proporsi tidak sesuai dengan teori Sloan (2015), proporsi tersebut tidak terlihat mempengaruhi umur asli Dharma. Akan tetapi karena belum sesuai dengan teori Sloan, penulis memutuskan untuk merancang Dharma dengan menggunakan 7 unit kepala sesuai teori Sloan (2015) untuk remaja.


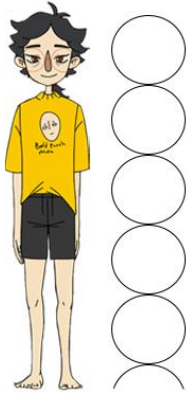

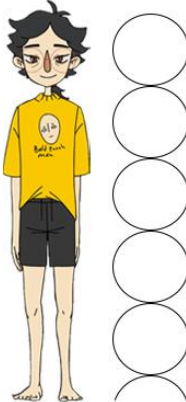


Gambar 3. 52. Eksplorasi Proporsi Kepala Dharma 3

(Dokumentasi pribadi)

Pada eksplorasi proporsi Dharma yang berjumlah 7 kepala sesuai teori Sloan (2015) untuk seorang remaja, style terlihat lebih realis, berwibawa dan dewasa. Sementara itu, karena menyesuaikan gaya gambar dengan proporsi berjumlah 7 kepala, Dharma memberikan kesan yang berbanding terbalik dengan Dharma seharusnya. Maka itu, penulis memutuskan untuk menggunakan proporsi sebelumnya, yaitu 5-6 kepala untuk lebih mencocokkan dengan gaya gambar yang sedikit kartun dan dengan proporsi ini Dharma terlihat lebih remaja.

Tabel 3. 10. Perbandingan proporsi

Gambar Tokoh Tanjiro	Gambar Tokoh Dharma
	
Gambar Tokoh Arima Kousei	Gambar Tokoh Dharma
	

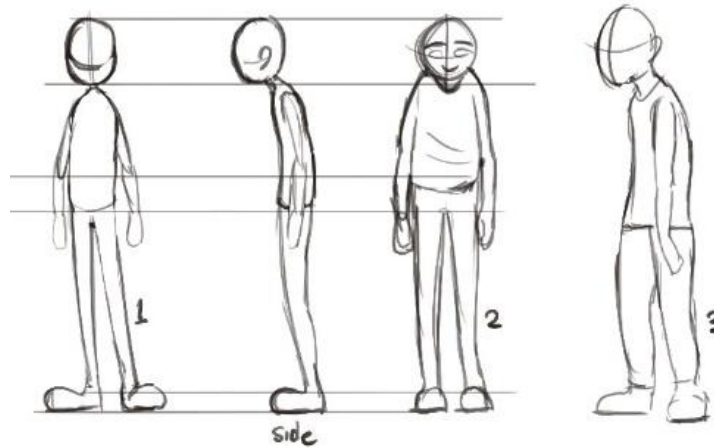
Proporsi tokoh Tanjiro dan Arima tidak sesuai pada teori yang dikemukakan Sloan. Perbedaan yang dimiliki keduanya dengan Dharma adalah bahwa umur mereka 14-15 tahun sementara Dharma telah menginjak umur 19 tahun namun tetap dalam jangka umur remaja. Kesamaan yang dimiliki tokoh adalah tinggi yang tidak begitu berbeda dan jumlah kepala yang mirip yaitu 5 kepala menuju 6 kepala. Maka itu penulis menggunakan tokoh Tanjiro dan Kousei sebagai referensi. Hal ini mengikuti teori yang didukung oleh Bancroft yang dimana ia berkata bahwa proporsi maupun bentuk anggota tubuh dari tokoh animasi tidak harus sesuai dengan manusia asli. Juga mengikuti acuan teori Go Office dalam cara menggambar proporsi Dharma.



Gambar 3. 53. Proporsi Dharma

(Dokumentasi pribadi)

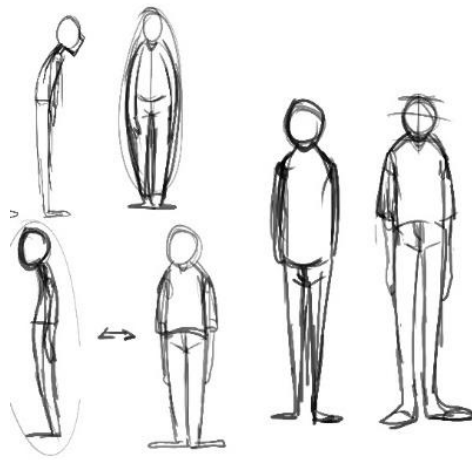
Memasuki perancangan bentuk tubuh Dharma yang sedikit bungkuk, penulis menggunakan acuan yang telah ada untuk membuat bagaimana tubuh Dharma terlihat karena tubuh bungkuknya.



Gambar 3. 54. Eksplorasi tubuh bungkuk 1

(Dokumentasi pribadi)

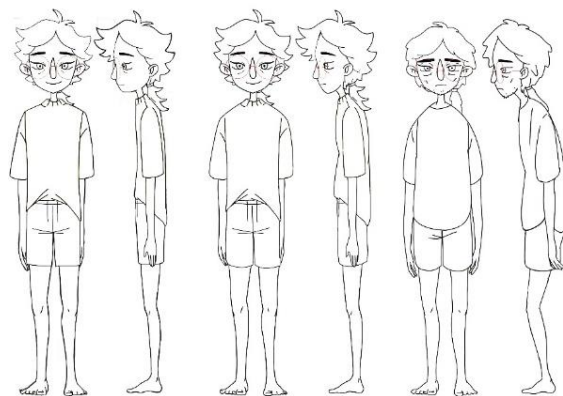
Dalam menentukan bentuk tubuh yang bungkuk, penulis pada awalnya membuat beberapa sketsa tubuh bungkuk dari depan dan bagaimana tampak sampingnya akan terlihat. Namun pada sketsa di atas, ciri-ciri kifosis yang telah diberikan dari acuan tulisan maupun gambar tidak begitu terlihat atau tampak juga terlihat terlalu canggung.



Gambar 3. 55. Eksplorasi bentuk tubuh bungkuk 2

(Dokumentasi pribadi)

Pada eksplorasi di atas, penulis juga belum begitu mendapatkan bentuk bungkuk yang benar sesuai acuan, jika dilihat, bentuk tubuh ada yang terlalu condong kedepan bagain tubuh bawahnya ataupun tubuh bagian atasnya. Maka itu adanya eksplorasi selanjutnya.



Gambar 3. 56. Eksplorasi bentuk tubuh bungkuk 3

(Dokumentasi pribadi)

Pada eksplorasi terakhir, terjadi saat perancangan atau perubahan gaya gambar tokoh untuk terakhir kalinya, ada 3 bentuk tubuh bungkuk yang penulis gambar. Pada gambar Dharma pertama, Dharma terlihat lebih tegap namun sesuai dengan acuan, gejala kifosis sudah terlihat dengan adanya punuk di punggung bagian atasnya. Pada Dharma ke-2, tidak jauh berbeda namun bahu yang lebih turun mengakibatkan bentuk dasar persegi pada tubuh tidak terlihat, juga pada tampak samping, Dharma terlihat lebih berisi pada tubuh bagian atasnya. Dan terakhir adalah pada Dharma ke-3, yang terlihat jauh lebih bungkuk dibandingkan 2 sebelumnya, memberikan kesan rapuh, tua, lemah, sedih dan sakit-sakitan pada Dharma.

Penulis memutuskan untuk menggunakan hasil eksplorasi pertama pada gambar tersebut sebagai bentuk tubuh Dharma yang bungkuk. Dikarenakan, lengkungan pada tubuh Dharma masih belum terlihat dan masih memberikan bentuk dasar yang lebih jelas, juga hal ini juga memberikan kesan yang lebih positif dan sehat pada Dharma yang memiliki kepribadian ceria dibandingkan Dharma pada desain-desain sebelumnya.

3.12. Proses Perancangan Perubahan Visual Dharma

Perancangan tokoh Dharma menggunakan gaya gambar yang terpengaruh oleh gaya gambar manga yang kemudian dicampur dengan unsur kartun pada hidungnya, dengan tujuan mencoba gaya baru yang lebih unik. Selain itu, dengan konsep yang sudah ada mengenai Dharma seorang prokrastinator, tridimensional Dharma kemudian

dibagi menjadi 3 fase yang dimana fase-fase tersebut adalah sebelum, sesaat dan setelah prokrastinasi. Dengan menggunakan acuan perubahan visual tokoh David yang dibagi menjadi 3 fase, perancangan tubuh awal Dharma juga memfokuskan pada perubahan visual yang mencakup kostum, warna hingga penampilan fisik pada wajah dan kulit sesuai dengan kondisi dan situasi yang menimpa Dharma, yang dimana tridimensional tiap fase akan berubah pada bagian fisiologi karena perubahan pada penampilan dan psikologi karena kondisi mental dan apa yang dirasakan Dharma berbeda tiap fasenya. Acuan detektif Dormer dan Aang juga digunakan dalam perubahan wajah Dharma. Pada fase awal adalah ketika Dharma pertama kali muncul hingga ia memulai kegiatan prokrastinasi, perubahan akan mulai terlihat pada fase kedua yang dimana menandakan kebiasaan tidur Dharma yang lebih tidak teratur dibandingkan apa yang terlihat pada fase pertama, dan fase terakhir atau fase ketiga yaitu disaat setelah Dharma menyelesaikan tugasnya dengan kondisi terendahnya. Karena Dharma dalam cerita difokuskan dengan latar tempat kosan, maka penulis mencari berbagai pakaian yang cocok dengan situasi, kondisi juga latar tempat Dharma. Yang dimana pakaian juga akan berubah mengikuti perubahan dari fase 1, 2 dan 3. Dalam perancangan Dharma, jenis pakaian yang dirancang semuanya berupa pakaian santai yang biasanya dikenakan di dalam rumah dan yang dapat memberikan kebebasan dalam bergerak. Juga pakaian akan disesuaikan dengan kondisi Dharma apakah ia aktif bergerak ataukah pasif dalam fase tersebut. Perubahan pada wajah Dharma akan memberikan petunjuk bahwa kualitas hidup Dharma menurun.

3.12.1. Proses perancangan Dharma Fase 1

1. Kostum dan warna

Dharma pada konsep awalnya merupakan seorang animator yang sering menghabiskan waktu di kamarnya, merasa frustrasi atas tugasnya namun tetap optimis, dengan ini, penulis menggunakan teori Tillman (2011) untuk menggambarkan hal tersebut. Namun untuk memberikan kesan yang suram dan tertutup pada tokoh Dharma yang sama sekali tidak terlihat bersosialisasi, penulis mencoba memberikan kaos sweater dan celana panjang dan memberikan 2 alternatif warna.



Gambar 3. 57. Eksplorasi Warna 1

(Dokumentasi pribadi)

Pada pilihan warna pertama, penulis mencoba warna oranye dan merah. Hal ini, berdasarkan teori Tillman mengenai arti warna adalah merah yang merupakan tanda bahaya juga oranye yang juga bisa merepresentasikan rasa frustrasi Dharma dalam

cerita, namun karena kombinasi warna yang terlalu memberikan kesan gelap dan tidak memberikan kesan optimis, penulis membuat alternatif selanjutnya.



Gambar 3. 58. Eksplorasi Warna 2

(Dokumentasi pribadi)

Pada warna selanjutnya, masih menggunakan teori Tillman, penulis tetap menggunakan warna yang sama yaitu oranye dan merah. Karena kombinasi warna pada desain Dharma yang kedua lebih memberikan kesan positif walaupun kondisinya terlihat lelah, penulis memutuskan untuk menggunakan warna ini sebelum adanya pergantian selanjutnya.

Namun karena adanya pergantian pada tridimensional Dharma, penulis merubah desain Dharma dan juga kostum yang dikenakan. Sesuai teori Cohen (2011), yang dimana seseorang mengenakan pakaian sesuai dengan situasinya dan acuan-acuan yang telah digunakan. Dharma kemudian dirancang menggunakan pakaian serba

pendek. Juga dikarenakan pada perancangan awal, pakaian yang dirancang untuk Dharma tidak begitu memperlihatkan seperti apa diri Dharma dalam segi hobi.

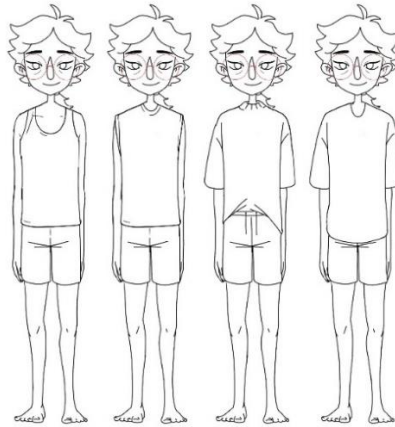


Gambar 3. 59. Desain Kostum Dharma 2

(Dokumentasi pribadi)

Pada desain tersebut, penulis memberikan pakaian pendek untuk Dharma agar lebih memberikan kesan anak rumahan dan lebih santai, walaupun pemilihan warna masih memberikan kesan murung dan membosankan. Peletakan gambar atau maskot pada kaos Dharma untuk menunjukkan bahwa dirinya hobi menonton anime. Selanjutnya karena adanya pergantian umur dan status pada Dharma dari pertengahan 20 tahun menjadi 19 tahun dan dari animator menjadi mahasiswa, terjadi perubahan pada desain Dharma. Koyo pada kening Dharma dihilangkan karena membuat kebingungan apakah itu koyo atau Dharma sedang sakit demam, dari semua yang memberikan saran dan masukan, juga untuk mempermudah secara teknis, rambut pada

kaki dan tangan Dharma juga dihilangkan. Selain itu untuk mempermudah, maskot diubah menjadi lebih sederhana.



Gambar 3. 60. Eksplorasi Pakaian Fase 1

(Dokumentasi pribadi)

Pada kombinasi pertama dan kedua, pakaian yang tidak memiliki lengan memberikan kesan yang terlalu aktif atau dapat dibilang terlalu agresif juga seperti seseorang yang aktif berolahraga untuk perawakan Dharma yang anak rumahan.

Pakaian kombinasi ketiga dan keempat, mengikuti acuan tokoh Zhen Kai Xin dan Nobuhiro Mashiro yaitu Dharma dengan menggunakan kaos. Pada kombinasi ketiga, kaos memiliki kerah yang lebih tinggi seperti *turtleneck*, terlihat lebih *fit* dan pada kaos kedua memiliki kerah bulat seperti kaos biasa pada umumnya. Pada kombinasi kaos dengan kerah yang lebih tinggi dan pakaian yang dimasukkan memberikan kesan Dharma yang lebih *aware* pada situasinya namun pada kombinasi terakhir yang dimana kaos tidak dimasukkan dan terlihat lebih longgar memberikan

kesan Dharma yang jauh lebih santai dan tidak peduli pada sekitarnya. Maka itu penulis menetapkan untuk menggunakan desain ketiga yaitu kaos dengan kerah tinggi. Setelah itu, sesuai teori Tillman (2011), warna yang digunakan untuk menunjukkan rasa optimis adalah kuning, hijau dan oranye. Juga mengikuti acuan tokoh Zhen Kai Xin yang dimana ia menggunakan kaos berwarna kuning didalam kamarnya yang memberikan kesan energetik pada dirinya.



Gambar 3. 61. Eksplorasi warna 2 Dharma

(Dokumentasi pribadi)

Pada Dharma fase pertama, berdasarkan teori Tillman (2011), penulis mencoba kombinasi warna yang tidak jauh dari warna kuning. Dari kombinasi warna diatas, penulis memutuskan untuk tetap menggunakan maskot tiruan dari anime One Punch Man yaitu Saitama dan menjadikan warna kulitnya sebagai salah satu penentu warna apakah warna kaos terlalu kontras dan cerah ataupun membuat maskot terlihat lebih

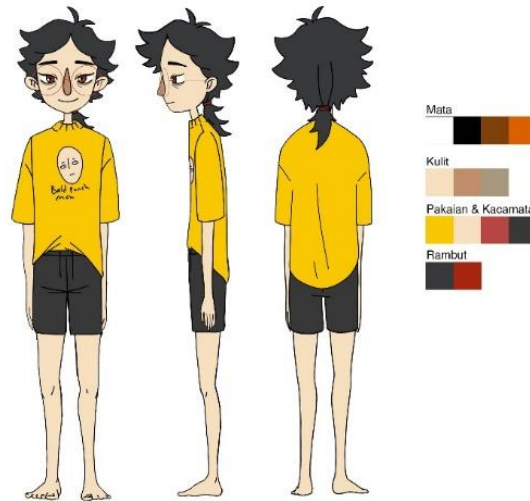
gelap. Sesuai teori Tillman (2011), kuning, oranye dan hijau memberikan kesan positif, optimis dan semangat. Namun karena terlalu cerah, penulis mencoba warna lain.



Gambar 3. 62. Dharma Eksplorasi Warna, Hijau

(Dokumentasi pribadi)

Warna hijau yang digunakan, terlalu memberikan kesan harmonis damai dan tenang, maka itu dicoba kembali untuk mencari warna yang lebih menggambarkan energi yaitu kuning. Dengan warna kulit maskot pakaian sebagai acuan. Pada akhirnya warna terakhir yang dipilih adalah warna kuning yang netral pada kulit maskot. Selain itu juga dapat memberikan kesan energetik pada Dharma.



Gambar 3. 63. Hasil Akhir Kostum & Warna Dharma

(Dokumentasi pribadi)

2. Kondisi Wajah dan Kulit

Pada awal perancangan tokoh Dharma, sebelum terjadinya pergantian pada tridimensional. Sebelum memasuki warna dan kostum, penulis juga mencoba 2 alternatif warna pada kulit Dharma. Sesuai dengan informasi yang telah didapatkan mengenai etnis Tionghoa di Indonesia dan acuan kulit Joe Taslim dan Roger Danuarta yang kerap terlihat memiliki kulit putih cerah juga kulit yang kuning langsung, penulis mencoba 2 warna kulit, berdasarkan acuan kulit Joe Taslim dan Roger Danuarta.



Gambar 3. 64. Perbandingan Warna Kulit Dharma Awal

(Dokumentasi pribadi)

Dari 2 warna kulit di atas, yang pertama memiliki warna yang lebih gelap dan yang ke-2 memiliki warna yang lebih cerah. Pada warna kulit pertama, kulit yang sedikit gelap memberikan kesan bahwa Dharma adalah seseorang yang sering bermain di luar rumah, sehingga penulis memberikan warna kulit ke-2 yang dimana lebih memberikan kesan bahwa Dharma lebih sering menghabiskan waktu di rumah. Pada Fase pertama kondisi kulit Dharma masih sehat, namun kekurangannya hanya terlihat pada kantung matanya yang menandakan Dharma pada awalnya memang merupakan anak yang kurang tidur namun masih dalam batas wajar sehingga masih bisa beraktifitas dengan baik.



Gambar 3. 65. Kondisi Wajah Dharma Fase 1, Final

(Dokumentasi pribadi)

3.12.2. Proses perancangan Dharma Fase 2

1. Kostum dan Warna

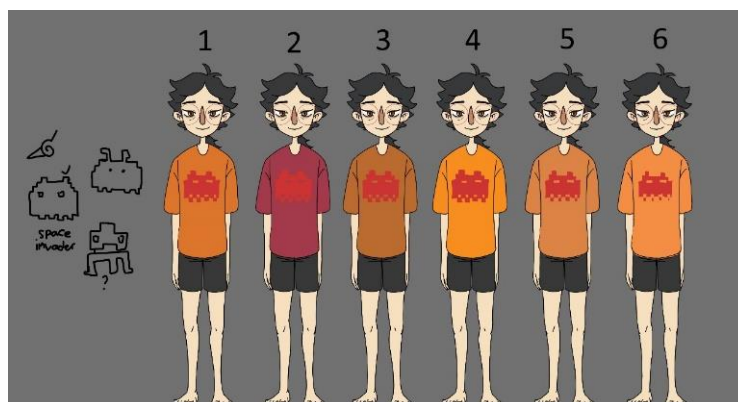
Karena fase kedua adalah fase dimana Dharma menunjukkan kemalasannya dan menunda-nunda tugasnya, penulis menggunakan rancangan kostum yang telah ditelusuri pada fase pertama yaitu kaos yang terlihat lebih lepas atau longgar ketimbang kaos yang dikenakan untuk fase pertama.



Gambar 3. 66. Kostum Fase 2

(Dokumentasi pribadi)

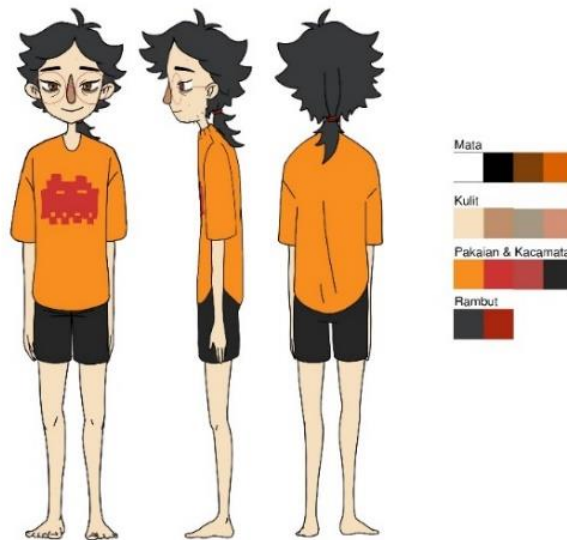
Setelah memutuskan untuk menggunakan desain di atas. Dalam menentukan warna berdasarkan teori Tillman (2011) diputuskan akan menggunakan warna oranye yang selain dapat memberikan rasa ceria, sisi negatifnya adalah kesembronoan dan ketidakdewasaan seperti situasi Dharma pada fase 2.



Gambar 3. 67. Eksplorasi Warna Dharma Fase 2

(Dokumentasi pribadi)

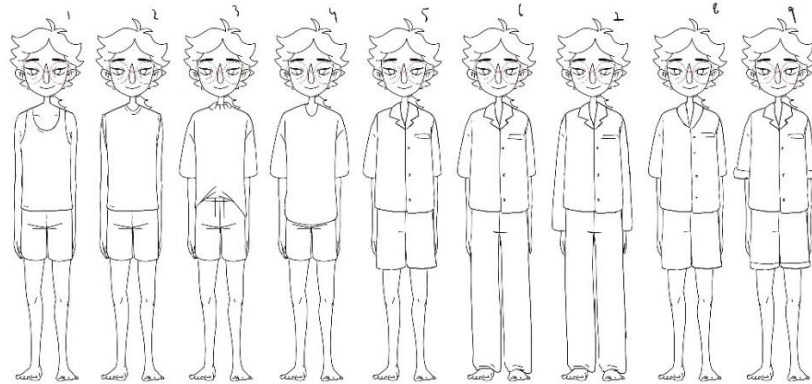
Maskot pada kaos yang berubah menjadi maskot *game Space Invader*, penggantian maskot tokoh anime menjadi karakter *game* dikarenakan ingin menunjukkan bahwa Dharma memiliki hobi yang lain selain nonton anime. Warna merah yang digunakan pada maskot untuk memberikan kesan yang berbahaya. Pada akhirnya yang terpilih adalah perancangan warna ke-4. Dikarenakan warna lain terlalu gelap dan pucat untuk digunakan.



Gambar 3. 68. Eksplorasi Fase 2

(Dokumentasi pribadi)

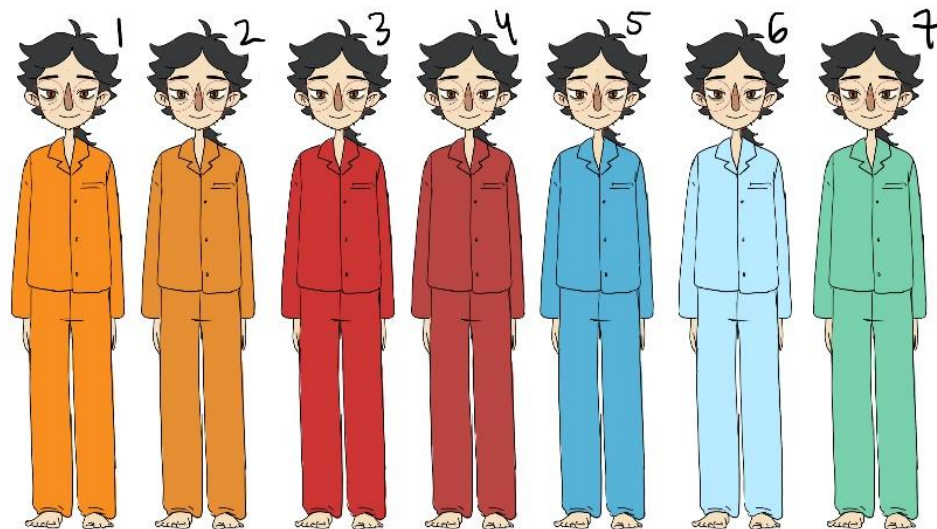
Namun terjadi perubahan pada desain kostum Dharma pada fase 2, dikarenakan perubahan antara fase 1 dan 2 tidak terlihat signifikan dan masih terlihat jenis kostum yang sama, penulis merubah desain lagi dan melakukan pertimbangan dengan eksplorasi yang sudah ada sebelumnya maupun melakukan eksplorasi kostum baru.



Gambar 3. 69. Eksplorasi Kostum ke-2, Fase 2

(Dokumentasi pribadi)

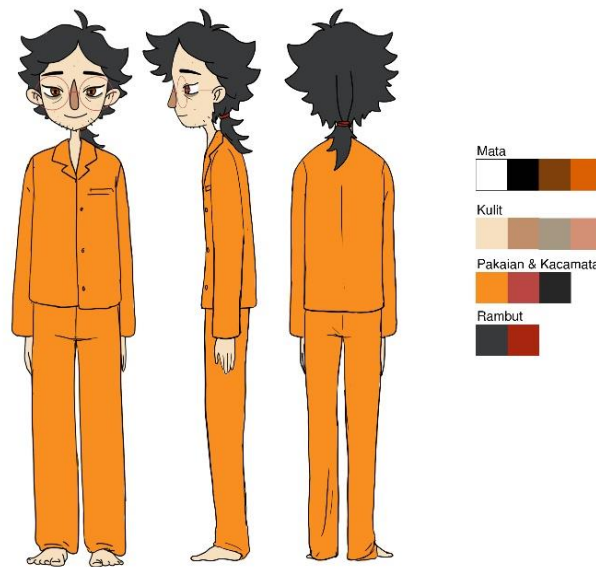
Pada eksplorasi ini, nomor 1 dan 2 terlalu memberikan kesan aktif diluar rumah atau Dharma yang kemungkinan senang berolahraga dan ekstrovert, kostum nomor 3 telah digunakan untuk fase 1 dan nomor 4 sebelumnya telah dipilih untuk fase 2. Desain tambahan adalah berbagai variasi kostum yang merupakan piyama atau baju tidur sesuai acuan Rei Ryugazaki yang telah didapatkan. Baju tidur dipilih sebagai varian kostum selanjutnya karena memberikan kesan yang dimana Dharma sudah terlalu nyaman, bisa juga diinterpretasikan sebagai tingkat kemalasan Dharma yang tertinggi karena kesannya adalah Dharma juga siap tidur kapan saja setelah bersantai mengikuti acuan tokoh Rei Ryugazaki mengenakan piyama yang terlihat dalam ilustrasi sedang bermain dengan teman-temannya. Karena desain berlengan pendek lebih memberikan kesan aktif, pada fase 2 dimana Dharma akan terlihat lebih pasif dalam menghadapi kewajibannya, penulis memutuskan menggunakan desain nomor 7.



Gambar 3. 70. Eksplorasi Warna 2 Fase 2

(Dokumentasi pribadi)

Warna yang difokuskan masih berdasarkan teori Tillman (2011), dengan tambahan warna lain seperti biru dan hijau. Pemilihan warna biru dan hijau dikarenakan ingin menggambarkan tenangnya Dharma walaupun situasinya tidak baik untuknya, namun karena terlalu memberikan kesan sejuk, adem dan damai pada Dharma, pemilihan warna menjadi yang pertama yaitu oranye. Menurut Tillman (2011), warna oranye menggambarkan sifat ceria namun juga ketidakdewasaan dan kesembronoan. Warna oranye juga biasanya diasosiasikan dengan situasi yang dimana seseorang harus berhati-hati. Oranye digunakan dengan menggunakan acuan Ryuko Matoi yang mengenakan piyama berwarna oranye dengan tindakannya yang impulsif dan sembrono, sementara itu tetap aktif dalam medan perang.



Gambar 3. 71. Hasil Akhir Warna Dharma Fase 2

(Dokumentasi pribadi)

2. Kondisi Wajah dan Kulit

Menurut Suliantia, Verina & Naufal (2020), Prokrastinasi dapat menyebabkan gangguan pada tidur. Selain itu mengikuti acuan perubahan visual pada tokoh animasi “Hilang” yaitu David tentang kondisi juga dapat merubah penampilan fisik. Juga acuan detektif Dormer dan Aang dalam perubahan wajah. Selain itu dilihat juga acuan teori bahwa prokrastinasi, menurut Fee & Tangney dapat menyebabkan stress. Hal ini dapat berdampak pada kulit dan wajah itu sendiri. Sesuai dengan teori Pujiastuti (2012), kurang tidur dapat menyebabkan stress yang akan diikuti dengan tumbuhnya jerawat, selain itu pola tidur juga yang tidak sehat.



Gambar 3. 72. Perbandingan Wajah Fase 1 dan eksplorasi fase 2

(Dokumentasi pribadi)

Untuk menyesuaikan dengan teori yang ada, tidak banyak perubahan yang terjadi selain penambahan sedikit jerawat dan kumis tipis di sekitar dagunya. Karena pada fase ke-2 adalah fase dimana sebenarnya hanya menunjukkan Dharma melangsungkan kehidupannya bermalas-malasan, perubahan fisik pada fase ini juga dengan tujuan memberikan petunjuk bahwa Dharma memang mengalami pola hidup yang kurang sehat secara perlahan dan mulai tidak merawat dirinya karena keasikan dengan dirinya sendiri.



Gambar 3. 73. Perbandingan fase 1 dan hasil akhir fase 2

(Dokumentasi pribadi)

Menyesuaikan dengan teori pertumbuhan rambut pada wajah oleh Yetman, pertumbuhan kumis pada Dharma diputuskan untuk tidak begitu banyak. Hal ini juga untuk tidak membuat Dharma terlihat begitu tua dan baru memasuki fase dimana ia tidak mencukur beberapa hari setelah *timeskip* pada animasi dalam fase 2, yang akan berlangsung sekitar 2 minggu lebih.

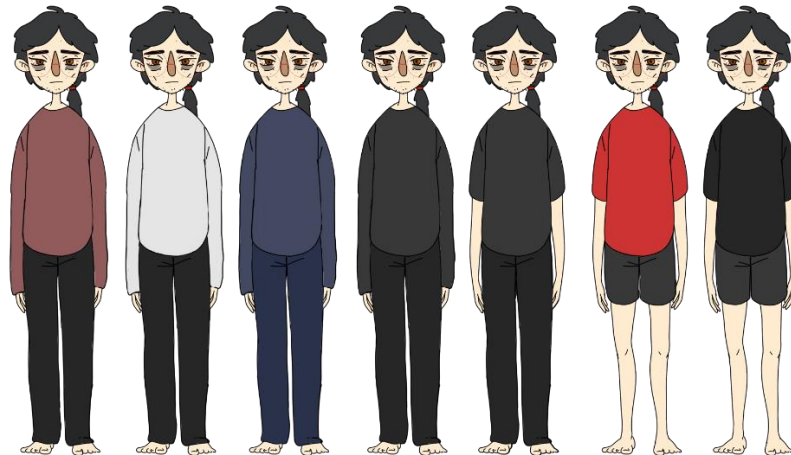
3.12.3. Proses Perancangan Dharma Fase 3

1. Kostum dan Warna

Saat prokrastinasi adalah saat-saat dimana Dharma menghadapi tekanan dan suasana menjadi lebih tegang dan aktif secara fisik juga mental bagi Dharma. Berdasarkan Tillman (2011), Cohen (2011) dan Bancroft (2006) mengenai warna dan kostum, penulis menelusuri pakaian berlengan panjang dan celana panjang untuk melihat dan

memastikan suasana lelah, suram dan berbanding terbalik dengan fase pertama dan kedua. Namun tetap melihat situasi apakah tokoh setidaknya terlihat nyaman dan bebas bergerak pada kostum tersebut. Penulis melakukan eksplorasi yang akan diberikan pada Dharma dari pergantian gaya pakaian tersebut.

Mengikuti acuan cara berpakaian juga warna yang didapatkan dari Nobuhiro, penulis membuat beberapa eksplorasi, sebagai berikut:



Gambar 3. 74. Eksplorasi Pakaian dan Warna Fase 3

(Dokumentasi pribadi)

Karena pakaian berlengan panjang juga celana panjang memberikan kesan dimana Dharma tidak akan leluasa bergerak dan kesan panas juga sakit-sakitan pada Dharma, penulis memutuskan untuk tidak merubah gaya berpakaian. Untuk pemilihan warna, lebih difokuskan pada warna yang memberikan *mood* yang suram, lelah dan stress pada Dharma. Warna merah yang digunakan saat menelusuri warna adalah untuk

memberikan rasa berbahaya bagi tokoh tersebut. Namun pada akhirnya diputuskan membuat fase ini dominan berwarna hitam pada pakaian sesuai acuan tokoh yang telah didapatkan. Sesuai dengan pengartian Tillman (2011) mengenai warna hitam yang memberikan kesan depresi, serius dan rasa suram. Acuan yang digunakan yaitu Nobuhiro Mashiro dan Hiramaru Kazuya yang terkesan monoton, lebih dewasa dan serius juga menjadi salah satu alasan penggunaan warna hitam. Kaos juga sengaja tidak diberikan maskot untuk memberikan kesan yang lebih serius dibandingkan 2 fase sebelumnya.



Gambar 3.75. Hasil akhir fase ke-3

(Dokumentasi pribadi)

2. Kondisi Wajah dan Kulit

Menyesuaikan dengan teori Pujiastuti (2012) mengenai pemicu jerawat dari kurang tidur dan stress, juga efek kurang tidur menurut Bali Royal Hospital dan acuan tokoh detektif Dormer saat dimana ia mulai mengalami kurang tidur dalam film “*Insomnia*”

(2002), Aang dari animasi Avatar the Last Airbender, juga acuan tokoh David pada animasi “Hilang” yang dimana kulit juga berubah mengikuti kondisi fisik tokoh, fase ketiga memiliki perbedaan yang sangat kontras dibandingkan fase kedua.



Gambar 3.76. Eksplorasi wajah Dharma pada fase terakhir

(Dokumentasi pribadi)

Fase terakhir berlangsung 7 hari setelah fase 2, dimana kondisi paling rendah Dharma saat dan setelah mengerjakan tugas. Menurut teori atau informasi yang telah menjadi acuan bagi penulis, prokrastinasi dapat mengurangi kualitas juga waktu tidur, yang dapat berujung stress yang dapat menyebabkan jerawat. Eksplorasi fase terakhir difokuskan pada kondisi kulit Dharma yang memucat juga mata Dharma. Dan mengikuti acuan mengenai pertumbuhan kumis yang telah didapatkan, pertumbuhan kumis lebih diperbanyak, namun masih berada disekitar dagu dan rahang.

Menurut Bali Royal Hospital dan riset pribadi, juga acuan detektif Dormer dari film “Insomnia” (2002) kulit akan menjadi pucat ketika seseorang kurang tidur, kantung mata semakin gelap dan mata yang kering atau merah dikarenakan pembuluh darah yang melebar juga garis di daerah bawah mata yang menebal. Selain itu sebagai tambahan, jerawat dan kumis juga akan semakin banyak untuk menandakan bahwa Dharma tidak merawat dirinya sendiri.



Gambar 3. 77. Perbandingan Warna Kulit dan Wajah Dharma Setiap Fase

(Dokumentasi pribadi)

Berikut adalah perbandingan tiap fase yang dilalui Dharma. Pada fase ketiga, kulit Dharma lebih dipucatkan dan kantung mata yang lebih besar dan gelap dibandingkan yang sebelumnya. Lalu rambut dilepas untuk menunjukkan bahwa situasi Dharma memang kacau pada saat itu.